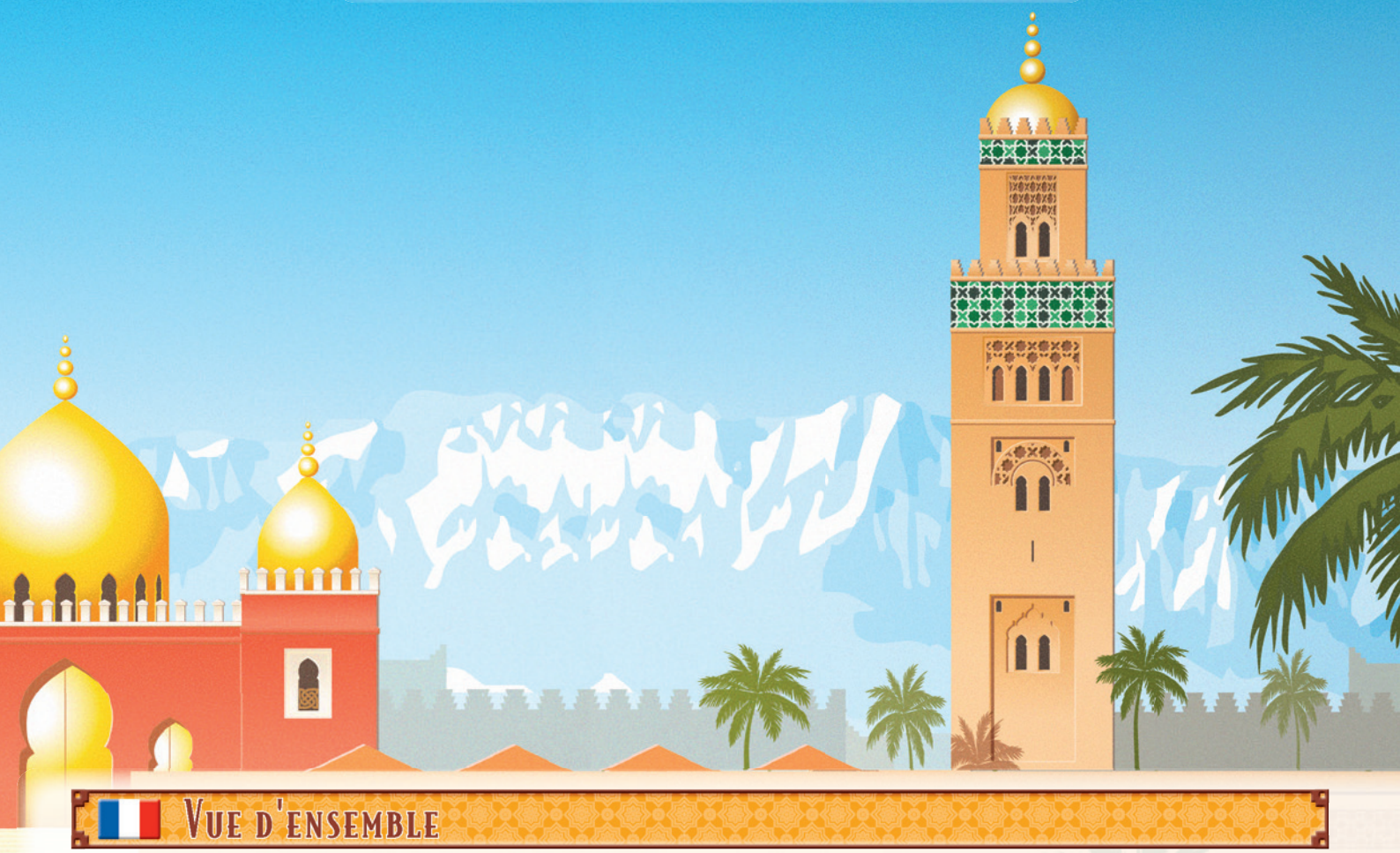
MARRAKESH

Essential Edition

Un jeu de Stefan Feld
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans



VUE D'ENSEMBLE

Il y a beaucoup à faire à Marrakech!

Utilisez vos assistants afin d'augmenter votre influence dans la mosquée Koutoubia et dans le palais de la Bahia. Profitez du savoir des érudits grâce à de précieux parchemins. Parcourez les souks afin de marchander les produits de luxe avec les différents négociants. Rendez vous à la place du marché Jemaa el-Fna et rencontrez-y ses vendeurs d'eau, ses conteurs, ses charmeurs de serpent et ses jongleurs. Trouvez des Oasis dans le Sahara et naviguez sur le fleuve Oued Tensift. Mais par dessus tout n'oubliez pas de payer les gens et de leur fournir suffisamment de dattes et, encore plus important, suffisamment d'eau!

Cette ville située dans le Sud-Ouest du Maroc - connue comme la "Perle du Sud" - a été fondée en 1070 après J-C et est l'une des quatre villes royales du pays. Le nom du pays lui-même est peut-être un dérivé direct du nom de la ville de Marrakech. Le centre historique, les jardins de l'Agdal et les jardins de la Ménara sont classés au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 1985.

Index

Vue d'ensemble 1
Vue d'ensemble: ■ Utiliser vos assistants 2
Instructions de montage pour la Tour à cubes 3
Matériel 4
Concept et But du jeu 5
Mise en place 6
Matériel général 6
Matériel des joueurs 6
Déroulement de la partie 8
Un tour en détails 9
Choisir des keshis en bois et Placer vos assistants 9
Récupérer des keshis en bois et les échanger 10
Utiliser vos assistants 11
Bonus de la rivière et Fin de tour 16
Décompte de saison et Préparation de la saison suivante 17
Fin de partie et Décompte final 18
Modules d'extension 19
Extension 1: Tuiles Escalier 19
Extension 2: L'imam et le Sultan 19
Extension 3: Bureaux de change supplémentaires 19
Extension 4: Les Spectateurs 20
Extension 5: Les Villes du désert 20

Vue d'ensemble: ■ Utiliser vos assistants B) Effectuer l'action du secteur

Payez des ressources pour récupérer des Oasis découvertes.

15

Dépensez des keshis "Marchandise" afin d'acheter des marchandises de luxe ou utilisez une fois le bureau de change.

12

Avancez d'autant de cases sur la rivière **que la valeur de votre keshi repère.**

11

Gagnez autant de dattes **que la valeur de votre keshi repère.**

12

Avancez d'autant de cases sur les escaliers du palais **que la valeur de votre keshi repère.**

13

Dépensez des Dinars pour acheter des Portes de la ville. Vous devez pouvoir assigner un de vos keshis en carton Garde libre à chaque Porte ainsi achetée.

14

Lorsque vous utilisez un assistant dans un secteur qui contient un vendeur d'eau: Gagnez 1 eau.

16

Payez des dattes pour acquérir des parchemins. **Note:** Votre keshi repère gris doit être de la valeur requise.

13

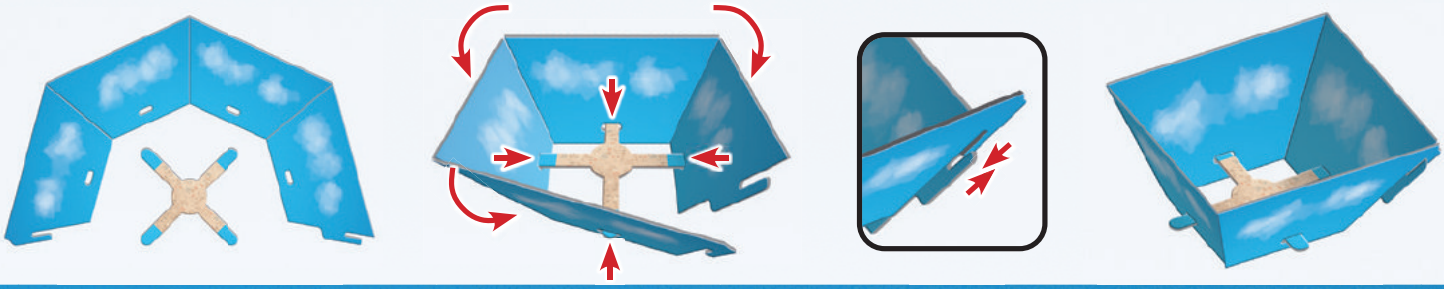
Avancez d'autant de cases sur les escaliers de la mosquée **que la valeur de votre keshi repère.**

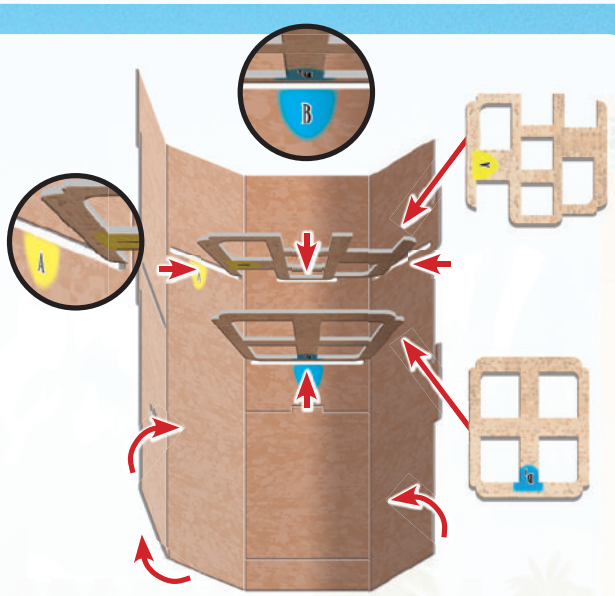
13

Faites tourner le disque d'une case. Choisissez un keshi en carton et gagnez le bonus correspondant une fois pour chaque spectateur présent sur la section adjacente à ce keshi.

12

INSTRUCTIONS DE MONTAGE POUR LA TOUR À CUBES

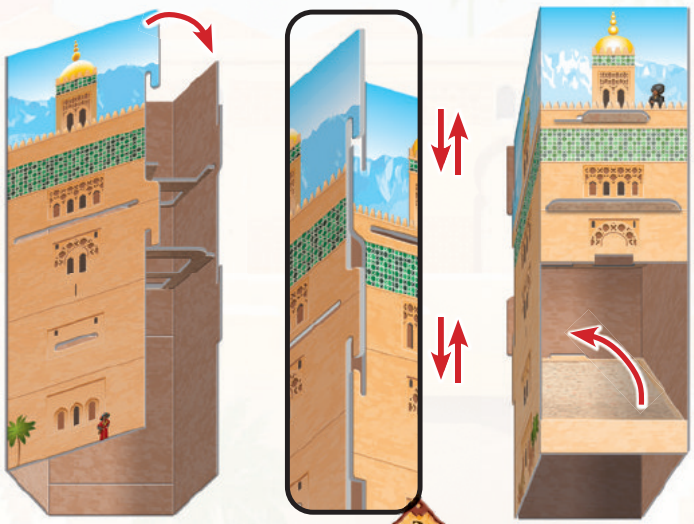




Niveau "B1" ou "B2"?

Lors de vos premières parties de Marrakesh, nous vous conseillons d'utiliser le niveau "B1":
Un nombre restreint de keshis restera dans la Tour, ce qui vous permettra de mieux prévoir vos actions.

Plus tard, vous pourrez remplacer le niveau "B1" par le niveau "B2":
Il y aura plus de keshis coincés dans la Tour, ce qui augmentera l'imprévisibilité de la partie.



Matériel

- **1 plateau de jeu**
  composé de 2 parties

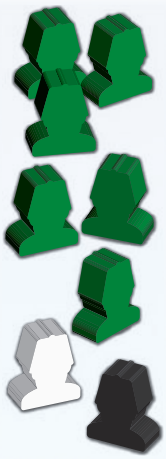
- **4 plateaux Joueur**
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

- **4 plateaux de stockage**

- **26 Pions** *(en bois)*

6 pour chacune des couleurs de joueurs:
3× Assistant,
1× Élève de l'Imam,
1× Courtisan du Sultan,
1× Pêcheur

Pour l'extension 2:
(voir p.19)
1 x Sultan (blanc)
1 x Imam (noir)



Pions de la version Essentielle

Symboles sur les autres pions (Pions de la version Deluxe)

Note: *Afin de garantir la compatibilité des futures extensions, les même symboles sont utilisés dans toutes les versions du jeu: Les symboles des pions ressemblent aux pions en bois de la version DELUXE. Vous pouvez aussi acheter ces pions à part sur notre boutique en ligne, accessible grâce au QR-Code ci-contre.*

- **1 Tour à cubes**
  constituée d'une tour avec deux niveaux intermédiaires et d'un entonnoir

  Vous trouverez les instructions de montage en page 3 de ce livret!

- **1 base pour la Tour à cubes**
  constituée d'une base, de 3 murs à rabattre et de 2 sections de mur séparées à insérer

- **4 paravents**
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

- **32 Portes de la ville**

2x violet, orange, jaune et beige

3x vert, gris, blanc, noir, rose, turquoise, marron et rouge

- **1 tuile Fontaine**
  Pour l'extension 2
  (voir page 19)

- **4 marqueurs de score** *(en bois)*
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

- **312 Keshis*** *(Nous appelons ces pions octogonaux (en bois et en carton) "keshis®" car c'est un dérivé du titre du jeu MarraKESH.)*

92 keshis en bois: *10 de chaque couleur* | *6 de chaque couleur*

Cueilleur de dattes | *Érudit* | *Noble* | *Clerc* | *Pêcheur* | *Jongleur* | *Garde* | *Caravane* | *Vendeur d'eau* | *Tapis* | *Lampe* | *Épices*

Marchandises

220 Keshis en carton (le recto avec le symbole et le verso avec une illustration: il n'y a aucune différence entre les deux côtés, vous pouvez utiliser celui que vous préférez):

2 de chaque couleur | *30 de chaque couleur*

** Les ressources et les keshis ne sont pas limités. Si la réserve de n'importe quelle ressource est vide, utilisez un substitut.*
Dans les rares occasions où les keshis en bois d'une couleur sont épuisés, voir p.17.

Note: *Les symboles qui se trouvent sur les keshis en carton sont toujours représentés dans les règles dans un soucis de clarté, et ce peu importe si les règles font référence aux keshis en bois ou en carton. Mais ces symboles ne sont PAS présents sur les keshis en bois.*

- **120 Ressources***

40× Eau *40× Dattes* *40× Dinars*

- **4 tuiles Score "70/140"**
  1 pour chacune des couleurs de joueurs

- **72 Parchemins**

21× gris *21× jaune* *18× rose* *12× orange*

Versos

- **25 Marchandises de luxe**

Chaussures *Tajine* *Dague* *Lampe à huile* *Collier*

- **6 Bureaux de change** *Verso (vert foncé)*

jeu de base *Pour L'Extension 3 (voir p. 19)*

- **4 disques Audience** *verso (violet)*

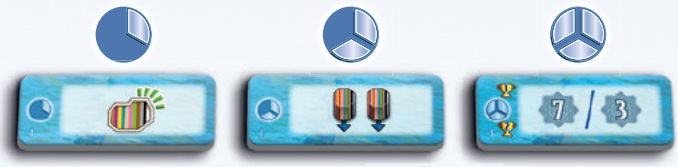
Pour L'Extension 4 (voir p. 20)

- **12 tuiles Ravitaillement**

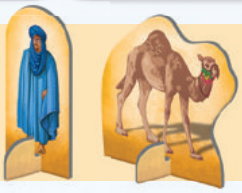
Verso

- **9 tuiles Rivière recto-verso** – *3 pour chaque saison:*

1ère saison *2ème saison* *3ème saison*



- **1 marqueur de saisons** *(pion Stefan Feld)* **&**
  1 marqueur de tours *(chameau)*



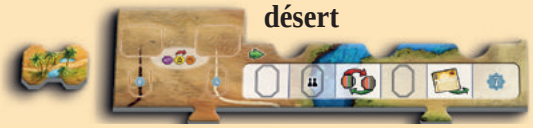
- **30 Oasis**

Verso

- **12 Villes du désert**

Pour L'Extension 5: "Villes du désert" (voir page 20)

- **4 tuiles Cache**
- **4 Plateaux Ville du désert**



Oasis de départ *Verso des plateaux de stockage*

- **20 tuiles Escalier**
  pour L'Extension 1:
  (voir page 19)

Note: Vous pouvez également utiliser ces tuiles avec le jeu de base afin de mieux distinguer les couleurs des différents keshis dans la réserve.

- **1 sac en tissu** *(la couleur peut varier)*

- **1 livret de règles & 1 Aide de jeu**

Concept et But du jeu

Une partie de **Marrakesh** est composée de 3 saisons, chacune divisée en 4 tours:

Au début de de chaque tour, vous devez choisir les 3 secteurs de votre plateau Joueur que vous allez activer en y plaçant vos assistants. Cela va aussi déterminer les keshis disponibles, que vous devrez drafter afin d'augmenter vos actions dans les différents secteurs (mais cela ne détermine pas les actions que vous ferez lors du tour).
Placez dans la tour un keshi correspondant à chacun de vos secteurs avec un assistant dessus et vous pourrez ensuite choisir parmi ceux qui sont tombés dans la base de la tour.

A la fin de chaque saison, vous devez fournir des Dinars, de l'eau et des dattes aux habitants de vos différents secteurs. Vos pêcheurs peuvent également vous apporter de précieux bonus.

Le joueur qui a réussi à collecter le plus de points de victoire à la fin des 3 saisons remporte la partie!

Mise en place

Matériel général

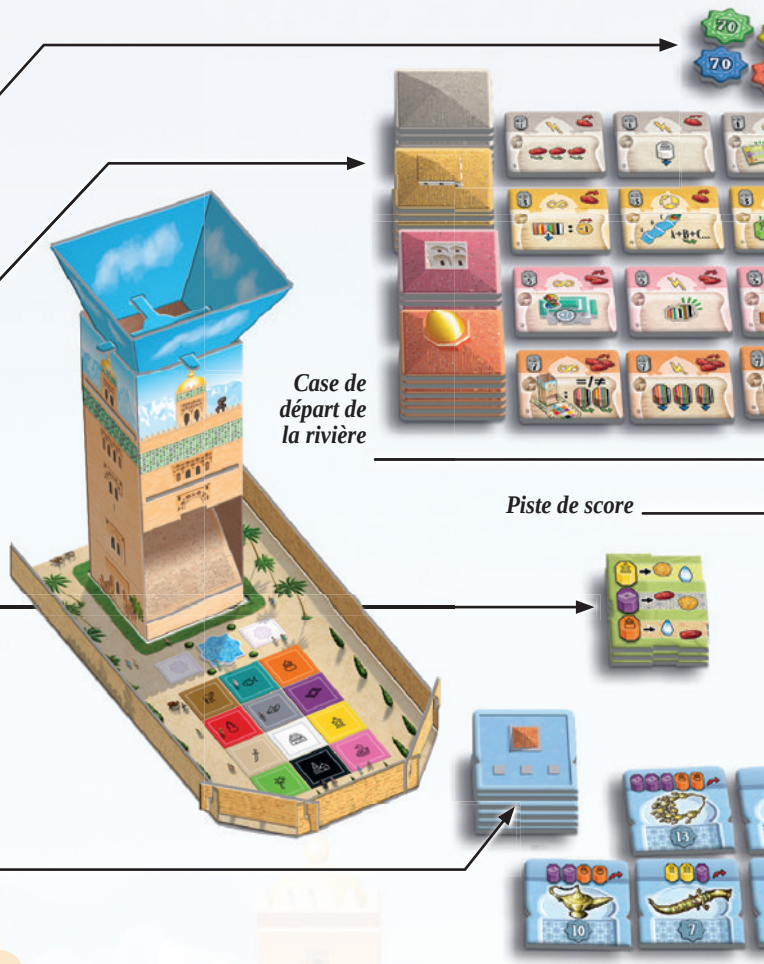
1) Placez le **plateau** au centre de la zone de jeu. Posez la **base de la Tour à cubes** près du plateau de jeu et insérez la **Tour** dans l'emplacement prévu à cet effet.

2) Gardez les **tuiles** 70/140 **points** près de la piste de score. Lorsque votre pion a effectué un tour complet de la piste de score, prenez la tuile de votre couleur et placez-la près de votre plateau Joueur, côté "70" visible. Si vous effectuez un autre tour complet, retournez la tuile sur le côté "140".

3) Triez les **parchemins** en fonction de leurs versos. Mélangez chaque type séparément et formez une pile avec chaque type que vous placez face cachée près du plateau de jeu. Révélez ensuite 3 parchemins de chaque pile et placez-les près de ces dernières.

4) Mélangez les **bureaux de change**, puis piochez-en ensuite aléatoirement 3 et formez une pile que vous placez près du plateau de jeu, côté vert clair visible. Les bureaux de change restants ne sont pas utilisés, replacez-les dans la boite de jeu.

5) Mélangez les marchandises de luxe face cachée et formez une pile que vous placez près du plateau de jeu. Révélez les 5 première tuiles de cette pile et placez-les près de cette dernière.



Matériel des joueurs

9) Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur: **1 plateau Joueur, 6 pions , 1 marqueur de score, 1 paravent** ainsi que **1 plateau de stockage** et **1 disque Audience au choix.**

10) Placez tous vos **marqueurs de score** sur la **case 10** de la piste de score.

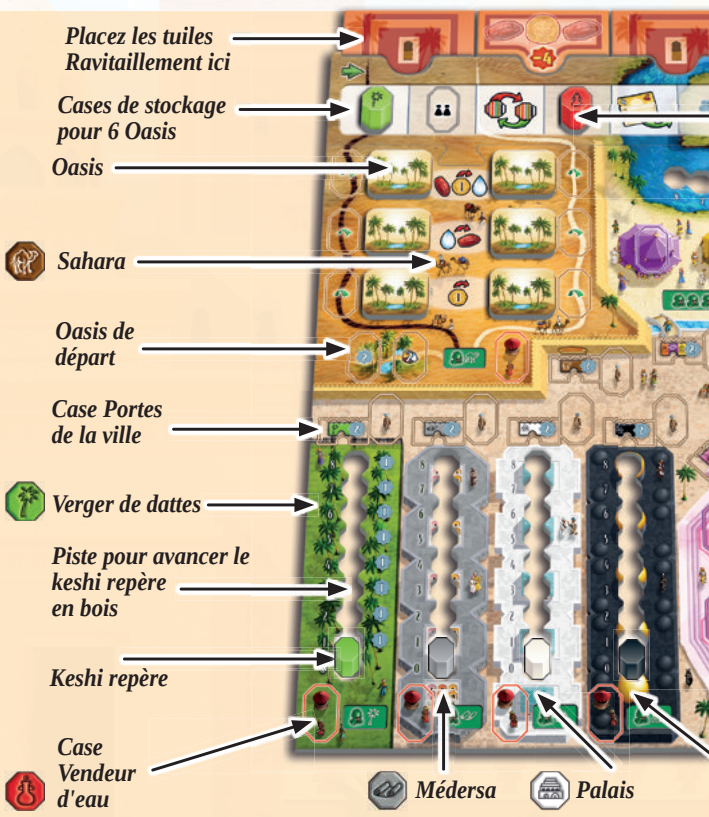
11) Placez chacun 3 pions sur le plateau de jeu:

- Le **Pêcheur** sur la case de **départ de la rivière**
- L'**Élève de l'Imam** sur la case de départ de la **piste de la mosquée**
- Le **Courtisan du Sultan** sur la case de départ de la **piste du palais**

12) Les 3 pions de votre couleur qu'il vous reste sont vos **assistants**; gardez-les près de votre plateau Joueur.

13) Prenez chacun **un keshi en bois noir, un keshi en bois blanc, un keshi en bois gris, un keshi en bois vert et un keshi en bois turquoise** et placez-les en tant que keshis repère sur la case "0" des pistes des secteurs correspondants sur votre plateau Joueur.

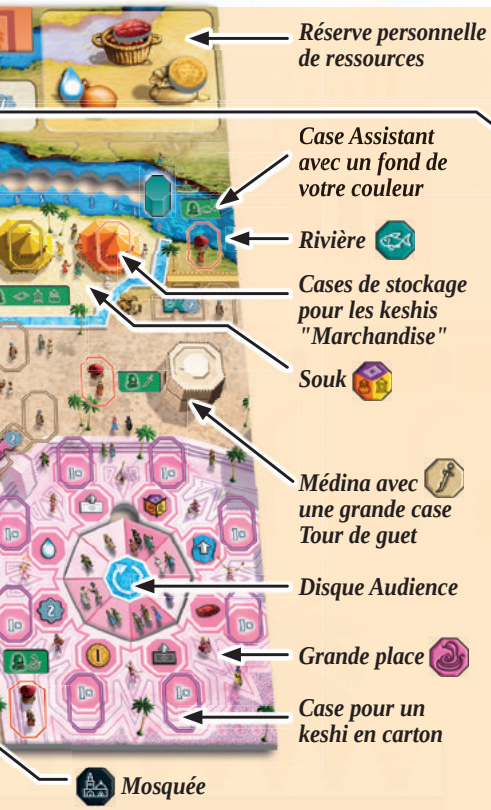
14) Mélangez toutes les **Oasis** face cachée. Piochez chacun 6 Oasis et placez-les face cachée sur les cases Sahara prévues à cet effet de votre plateau Joueur, sans les regarder. Les Oasis restantes ne sont pas utilisées, replacez-les dans la boite de jeu.



6) Triez les **tuiles Rivière** par saison et placez-les séparément dans le sac en tissu, une saison après l'autre. Piochez ensuite une tuile par saison. Placez les 3 tuiles piochées à côté du plateau de jeu avec n'importe quel côté visible, ce sera le côté actif pendant la partie. Placez la tuile Rivière de la première saison au bout de la rivière. Replacez les tuiles Rivière non utilisées dans la boite de jeu. Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les tuiles 01, 03 et 05.

7) Placez les **Portes de la ville** dans le sac en tissu et mélangez bien. Piochez aléatoirement 8 portes pour chaque **case Atelier** du plateau de jeu et posez-les dessus.

8) Triez les **ressources** (eau, dattes et Dinars) et les **keshis** par type / couleur et placez-les près du plateau de jeu où ils forment la réserve.



15) Placez votre **plateau de stockage** au-dessus de votre plateau Joueur. Sur la droite de ce dernier se trouve votre réserve personnelle de ressources. Sur la gauche, vous placerez vos Oasis récupérées pendant la partie, en commençant par la flèche de gauche. Placez ensuite 8 keshis en carton dans le sac en tissu, un de chaque couleur à l'exception du jaune, du violet, de l'orange et du marron. Piochez chacun aléatoirement 2 keshis (3 keshis lors des parties à 2 joueurs) et placez-les dans l'ordre de votre choix sur les cases pour les keshis en carton sur la piste d'Oasis de votre plateau Joueur.

16) Placez chacun votre **disque Audience** sur la Grande Place de votre plateau Joueur dans le sens de votre choix, côté rose visible. (Voir page 20 pour plus d'explications sur le verso violet.)

17) Mélangez les **tuiles Ravitaillement** face cachée et distribuez-en 3 à chaque joueur. Elles seront placées au-dessus de votre plateau de stockage. Regardez tous vos 3 tuiles et choisissez-en une que vous activez pour la 1ère saison. Placez cette tuile face visible et laissez les deux tuiles restantes face cachée.

18) Prenez ensuite chacun **1 eau, 1 Dinar et 1 datte ainsi** qu'**un keshi en bois de chacune des 12 couleurs**. Gardez vos keshis cachés derrière votre paravent mais vos ressources doivent être visibles pour les autres joueurs sur votre plateau de stockage.

19) Pour finir, déterminez aléatoirement un **premier joueur** qui prend le **marqueur de saisons** et le **marqueur de tours**.

Déroulement de la partie

Les éléments suivants sont une vue d'ensemble du déroulement de la partie. Plus tard, vous pourrez trouver ici un aperçu des règles les plus importantes ainsi que les pages où les divers éléments sont expliqués.

Une partie de Marrakech est divisée en **3 saisons, chacune comportant 4 tours**: Lors de chacun de ces tours, le joueur qui possède le marqueur de tours (chameau) est le premier joueur.

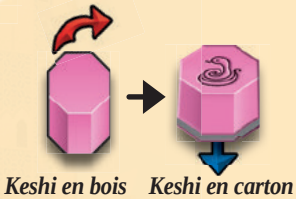
Un tour est composé de **4 phases**:

Note: Afin de garantir la compatibilité des futures extensions, les même symboles sont utilisés dans toutes les versions du jeu: Les symboles des pions ressemblent aux pions en bois de la version DELUXE.

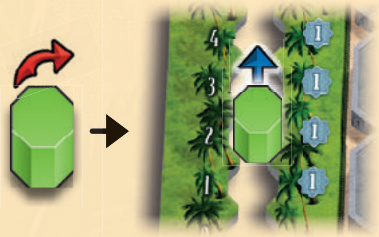
Choisir des keshis en bois et Placer vos assistants (p. 9)

Choisissez simultanément 3 de vos keshis en bois disponibles parmi ceux situés derrière votre paravent et prenez-les en main. Une fois que vous avez tous choisi, révélez les keshis que vous avez sélectionnés et placez tous vos 3 assistants dans les différents secteurs correspondants aux couleurs de vos keshis choisis sur votre plateau Joueur. Pour finir, lancez les keshis en bois sélectionnés de tous les joueurs en même temps dans la Tour à cubes.

Keshis en bois



Keshi en bois *Keshi en carton*



Keshi en bois *Avancer le keshi repère*

Récupérer des keshis en bois et les échanger (p. 10)

Une fois que vous avez trié les keshis en bois qui sont tombés dans la base de la tour par couleur, répartissez-les entre tous les joueurs en suivant l'ordre de jeu. Vous ramassez des keshis chacun votre tour **avec un maximum de 2 keshis de la même couleur** par tour et vous les placez ensuite pour le moment à côté de votre plateau Joueur. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de keshis dans la Tour. Puis, échangez les keshis en bois que vous avez sélectionnés.

Pour chaque keshi en bois **jaune, orange, violet, rose, beige, rouge et marron**, **prenez 1 keshi en carton de la même couleur** de la réserve et placez-le dans le secteur correspondant de votre plateau Joueur.

Pour chaque keshi en bois **vert, gris, blanc, noir et turquoise**, **avancez votre keshi repère en bois** de la couleur **correspondante d'une case**.

Replacez ensuite tous les keshis en bois sélectionnés dans la réserve.

Important: Lorsque vous placez un keshi en carton **rose ou marron** sur votre plateau Joueur, gagnez immédiatement le **bonus de placement** indiqué sur la case de ce keshi. Lorsque vous avancez le **keshi repère vert**, gagnez immédiatement le **bonus de placement** représenté sur le côté droit de la piste de ce keshi.

Utiliser vos assistants (p. 11)

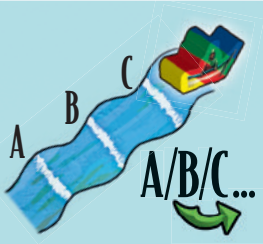
En respectant l'ordre de jeu, utilisez chacun vos 3 assistants dans l'ordre de votre choix. Pour chaque assistant, vous avez le choix entre deux options:

a) **Prenez un keshi en carton** de la couleur correspondant à celle du secteur sur lequel est **placé** votre assistant dans la réserve et placez-le sur votre plateau Joueur (gagnez le **bonus de placement** le cas échéant).

Ou: **Avancez le keshi repère** de la couleur correspondant à celle du secteur sur lequel est placé votre assistant **d'une case** (gagnez le **bonus de placement** le cas échéant).

b) Effectuez **l'action correspondant au secteur** sur lequel est placé votre assistant.

Mais d'abord, gagnez immédiatement 1 eau de la réserve si le secteur concerné contient déjà un vendeur d'eau rouge.



Bonus de la rivière et Fin de tour (p. 16)

Tous les joueurs qui ont réussi à dépasser au moins le premier rapide sur la rivière reçoivent désormais un bonus.

Ensuite, le premier joueur passe le marqueur de tours (chameau) à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur du tour suivant.

Une fois que vous avez effectué 4 tours, vous ne possédez plus de keshis derrière vos paravents. Le **décompte de saison** a ensuite lieu, puis vous devez préparer la saison suivante.

Après le décompte de saison, le joueur qui possède le marqueur de saisons (pion Stefan Feld) le passe à son voisin de gauche, qui prend également le marqueur de tours (chameau). Ce joueur devient le premier joueur du premier tour de la saison suivante.

La partie se termine une fois que les 3 saisons ont été jouées entièrement. Après le troisième décompte de saison, un **décompte final des points** a lieu au cours duquel vous pouvez gagner des points supplémentaires.

Le joueur avec le plus de points à l'issue de ce décompte remporte la partie!

Un tour en détails

Chaque tour est composé des 4 phases suivantes qui sont jouées dans l'ordre indiqué:

- **Choisir des keshis en bois et Placer vos assistants**
- **Récupérer des keshis en bois et les échanger**
- **Utiliser vos assistants**
- **Bonus de la rivière et Fin de tour**

Le joueur qui possède le marqueur de tours est le premier joueur pour toute la durée du tour.

Choisir des keshis en bois et Placer vos assistants

Choisissez simultanément 3 de vos keshis en bois disponibles parmi ceux situés derrière vos paravents et prenez-les en main. Une fois que vous avez tous choisi, révélez les keshis que vous avez sélectionnés.

Ensuite, en suivant l'ordre de jeu, placez tous vos 3 assistants sur les cases prévues à cet effet dans les différents secteurs correspondants aux couleurs de vos keshis choisis.

Chaque case ne peut accueillir qu'un seul assistant.
Exception: Il peut y avoir jusqu'à 3 assistants dans le Souk.

Vous pouvez utiliser le keshi rouge Vendeur d'eau comme un keshi joker et placer un de vos assistants dans le secteur de votre choix.

Une fois que vous avez placé tous vos assistants, un des joueurs ramasse les keshis en bois sélectionnés et les jette tous ensemble dans la Tour à cubes. Cette dernière est construite de façon à ce que certains keshis puissent rester coincés à l'intérieur et qu'il y ait peut-être des keshis des tours précédents qui tombent. Cela signifie qu'il n'y aura pratiquement jamais le même nombre et la même couleur de keshis que ceux que vous avez lancés qui tomberont de la Tour.

Triez ensuite tous les keshis en bois qui sont tombés dans le plateau de la Tour par couleur de façon à pouvoir les choisir lors de la prochaine phase.

Récupérer des keshis en bois et les échanger

Dans l'ordre de jeu, choisissez chacun une couleur et récupérez **jusqu'à deux keshis en bois** de cette couleur parmi ceux disponibles dans le plateau de la Tour à cubes. (S'il n'y a qu'un seul keshi de cette couleur, prenez-le.)

Cas particuliers:

- Si un de vos secteurs est **complet**, c'est à dire qu'il est rempli avec 8 keshis de sa couleur ou que le marqueur repère de ce secteur se trouve déjà sur la case "8", vous ne pouvez plus récupérer de keshi de cette couleur.
  Exception: Il n'y a pas de limite au nombre de keshis en carton que vous pouvez placer dans le Souk!
- Si un de vos secteurs n'a plus qu'une seule case vide ou que le keshi repère de ce secteur se trouve déjà sur la case "7" mais qu'il y a 2 keshis disponibles de cette couleur, vous ne pouvez en prendre qu'un seul et vous devez laisser le deuxième dans la base de la Tour.
- S'il ne reste plus que des keshis d'une couleur (ou de plusieurs) correspondant à un de vos secteurs déjà complet, vous ne pouvez plus récupérer de keshis jusqu'à ce que le plateau de la Tour soit vide.
- Lors de votre tour, vous êtes obligé de récupérer au moins 1 keshi si cela est possible.

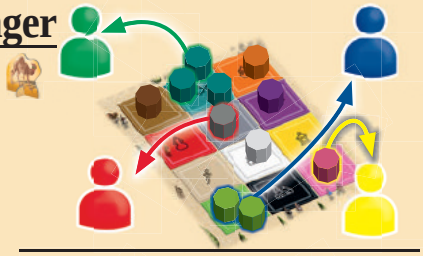
Continuez ainsi à récupérer les keshis disponibles jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans le plateau de la Tour à cubes.

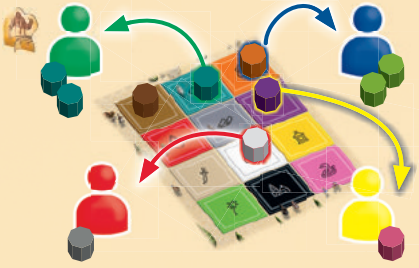
Il arrive très souvent que tous les joueurs ne récupèrent pas le même nombre de keshis.

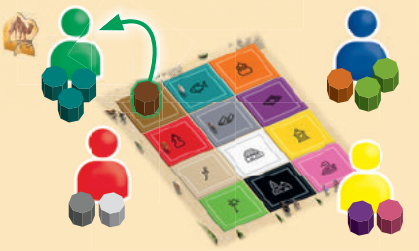
Une fois que le plateau de la Tour à cubes est vide, vous devez **échanger** les keshis que vous avez sélectionnés:

Pour chaque keshi en bois **jaune, orange, violet, rose, beige, rouge et marron, prenez 1 keshi en carton de la même couleur** de la réserve et placez-le dans le secteur correspondant de votre plateau Joueur.
Pour chaque keshi en bois **vert, gris, blanc, noir et turquoise**, **avancez votre keshi repère en bois** de la couleur correspondante **d'une case**.

Replacez ensuite tous les keshis en bois sélectionnés dans la réserve.







Exemple:

Sarah (vert) est la première joueuse de ce tour et elle décide de prendre les 2 keshis turquoises. Jan (bleu) prend les deux keshis verts, Marie (jaune) en prend 1 rose et Lucas (rouge) en prend 1 gris.

Lors du second tour de sélection des keshis, Sarah (vert) décide de prendre un autre keshi turquoise. Jan (bleu) en choisit 1 orange, Marie (jaune) en prend 1 violet et Lucas (rouge) se décide pour un keshi blanc.

Lors du troisième tour de sélection des keshis, il ne reste qu'un keshi marron qui revient à Sarah (vert). Cette étape de sélection des keshis est désormais terminée.

Sarah (vert) a récupéré 4 keshis au total, Jan (bleu) en a récupéré 3, Marie (jaune) et Lucas (rouge) en ont chacun 2.

Exemple:

Jan a récupéré 2 keshis en bois verts et un marron.

Il doit maintenant les échanger:

En échange du keshi en bois marron, il prend un keshi en carton marron de la réserve et le place sur une case keshi du Sahara sur son plateau Joueur.

En échange des deux keshis en bois verts, il avance son keshi repère vert de deux cases sur la piste du secteur correspondant sur son plateau Joueur.

Il replace ensuite les keshis en bois sélectionnés dans la base de la Tour à cubes dans la réserve.

Les keshis rouges sont des vendeurs d'eau.

Dans chaque secteur de votre plateau Joueur à l'exception du Souk il y a une case pour les vendeurs d'eau où vous pouvez placer exactement 1 keshi. Lorsque vous avez sélectionné 1 ou 2 keshis rouges, vous devez les placer dans des secteurs qui ne contiennent pas encore de vendeur d'eau.
Lorsque vous placez/avancez des keshis **rose, marron ou vert**, gagnez **immédiatement un bonus de placement**.

Il y a 2 cases inoccupées pour les vendeurs d'eau.

Ces bonus sont expliqués dans la suite de ce livret en même temps que leurs actions correspondantes.

Utiliser vos assistants

En respectant l'ordre de jeu, vous allez maintenant utiliser vos 3 assistants l'un après l'autre et dans l'ordre de votre choix. Chaque action d'un assistant doit cependant être terminée avant de passer à l'assistant suivant. Une fois l'action terminée, retirez l'assistant concerné de votre plateau Joueur. Pour **chaque assistant**, vous devez **choisir l'une des deux options** suivantes:

a) Nouveau keshi

Prenez un keshi en carton de la couleur du secteur correspondant à l'assistant joué de la réserve et placez-le sur une case vide ou avancez le keshi repère correspondant d'une case. Lorsque vous placez un keshi en carton rose ou marron ou que vous avancez le keshi repère vert, gagnez immédiatement le **bonus de placement** correspondant (voir les actions concernées).

Pour chaque assistant placé dans le Souk, vous pouvez prendre un keshi en carton jaune, violet **ou** orange de la réserve et le placer sur la case correspondante. Le Souk peut contenir un nombre illimité de keshi des couleurs correspondantes et il ne peut jamais être complet.

Si un de vos secteurs est **complet**, c'est à dire qu'il est rempli avec 8 keshis de sa couleur ou que le marqueur repère de ce secteur se trouve déjà sur la case "8", vous ne pouvez plus choisir cette option pour ce secteur.

Note: Prenez toujours les nouveaux keshis dans la réserve.

Exemple:
Lucas décide d'utiliser la première option a) Nouveau keshi pour ses assistants placés dans le verger de dattes et la mosquée. Il avance son keshi repère d'une case sur les pistes vertes et noires. Comme il a avancé son keshi repère vert, il gagne immédiatement 1 point pour le bonus de placement. Comme il y a un vendeur d'eau sur sa mosquée, il gagne également 1 eau de la réserve (voir p.16)

Exemple:
C'est le premier tour et après avoir sélectionné un keshi rose derrière son paravent (et donc placé son assistant sur le secteur rose), Jan n'a pas pu récupérer de keshis rose lorsque les keshis en bois ont été répartis. Il ne peut donc pas effectuer l'action de ce secteur et choisit de prendre un nouveau keshi à la place.

Il gagne le bonus de placement, qui est dans ce cas 1 keshi Marchandise de son choix.

b) Effectuer l'action du secteur

Chaque secteur a une action qui lui correspond. Plus il y a de keshis sur un secteur ou plus le keshi repère est avancé et plus l'action associée est puissante.

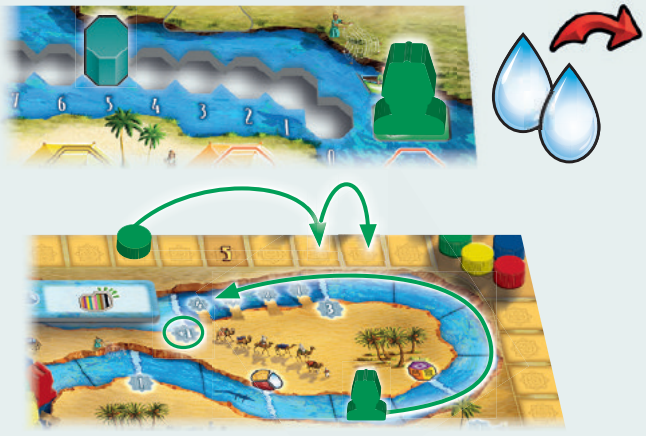
La Rivière

Avancez votre **pêcheur d'autant de cases sur la rivière sur le plateau de jeu** que la **valeur actuelle de votre keshi repère turquoise** sur votre plateau Joueur. Si votre pêcheur s'arrête sur une case qui contient d'autres pêcheurs, placez-le derrière les autres.

Important: Lorsque votre pêcheur avance, vous pouvez choisir de **payer** autant **d'eaux** que de **cases supplémentaires** sur lesquelles vous souhaitez avancer.

Lorsque votre pêcheur atteint la **jetée** (la dernière case de la rivière), placez-le sur la case libre avec le plus grand nombre et gagnez immédiatement les points indiqués sur cette dernière. A partir de maintenant, gagnez **1 point** à **chaque fois** que vous auriez normalement dû avancer sur la rivière lors de cette saison.

A la **fin de chaque tour**, vous gagnez **un bonus** parmi ceux disponibles sur les cases que vous avez dépassées (voir p.12).



Exemple:
Comme son keshi repère turquoise se trouve sur la case "5", Sarah peut avancer son pêcheur de 5 cases sur la rivière. Elle choisit de dépenser 2 eaux afin d'avancer de 2 cases supplémentaires. Grâce à sa première case supplémentaire elle arrive sur la jetée et place son pêcheur sur la case 4 points. Elle avance immédiatement son marqueur de 4 cases sur la piste de score. Ensuite elle gagne un point supplémentaire pour sa deuxième case supplémentaire car elle ne peut plus avancer sur la rivière.

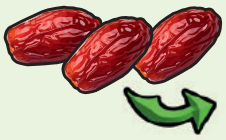
Le verger de dattes

Gagnez autant de **dattes** que la **valeur actuelle de votre keshi repère vert** sur votre plateau Joueur.

Bonus de placement:

A chaque fois que vous avancez votre keshi repère vert d'une case, gagnez immédiatement 1 point de victoire.

Exemple:
Le keshi repère vert de Jan est sur la case "3". Il reçoit donc 3 dattes de la réserve.



Le Souk

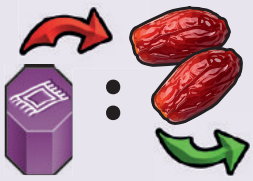
Pour chacun de vos assistants placés sur le Souk, vous pouvez **utiliser une fois le bureau de change** ou **acheter une marchandise de luxe**.

a) Utiliser le bureau de change:

Si vous dépensez (c'est à dire que vous replacez dans la réserve) 1 keshi en carton jaune, violet ou orange de votre plateau Joueur, recevez les ressources indiquées sur la tuile Bureau de change.

b) Acheter une marchandise de luxe:

Chaque tuile Marchandise de luxe indique un coût en keshi jaune, violet ou orange que vous devez payer (replacer dans la réserve) afin d'acheter la tuile. Chaque assistant peut acheter une seule marchandise de luxe en payant les keshis demandés puis en recevant immédiatement les points et ressources représentés. Gardez la tuile que vous venez de récupérer devant vous pour un éventuel décompte. Ne révélez une nouvelle marchandise de luxe qu'à la fin de votre tour, une fois que vous avez utilisé vos 3 assistants. A ce moment là, replacez des marchandises de luxe de façon à ce qu'il y en ait de nouveau 5 visibles (si la pile est épuisée, réapprovisionnez autant de tuiles que possible).



Exemple:
Marie replace 1 keshi violet de son plateau Joueur dans la réserve et prend 2 dattes de la réserve.

Exemple: Jan dépense 1 keshi orange de son plateau Joueur afin d'acheter une marchandise de luxe (chaussures). En récompense, il obtient 1 eau de la réserve et gagne 2 points de victoire.

La Grande Place (Jemaa el Fna)

Pour commencer, faites **tourner votre disque Audience d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre**. Puis choisissez **une des cases** qui contient un keshi en carton "Jongleur" et gagnez le bonus correspondant autant de fois qu'il y a de spectateurs sur la section du disque qui pointe vers la case choisie.

Bonus de placement:

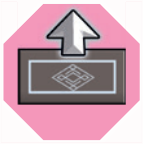
Lorsque vous placez un keshi en carton rose, gagnez une fois le bonus représenté à côté de la case où vous l'avez placé.

Exemple:
Après avoir fait tourner son disque Audience, Marie décide de prendre le bonus du keshi rose situé en haut avec 3 spectateurs.

Elle reçoit 3 marchandises de la réserve d'une même couleur et choisit de prendre 3 tapis (keshis) violets.

Récapitulatif des différents bonus de la Grande Place:

Prenez 1 eau de la réserve

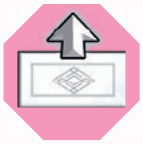


Avancez d'une case sur l'escalier de la mosquée

Avancez d'une case sur la rivière (+ une case supplémentaire pour chaque eau que vous dépensez)

Prenez 1 Dinar de la réserve

Gagnez 2 points



Avancez d'une case sur l'escalier du palais

Prenez 1 datte de la réserve

Prenez 1 keshi Marchandise jaune, orange ou violet de la réserve*

Si le nombre de spectateurs vous permet de prendre plusieurs keshis Marchandise, ils doivent tous être de la même couleur.

La Mosquée et le Palais

Avancez votre **pion Courtisan du Sultan sur les escaliers du palais** d'autant de cases que **la valeur actuelle de votre keshi repère blanc** sur votre plateau Joueur. Faites de même pour les escaliers de la mosquée: avancez votre pion Élève de l'Imam d'autant de cases que la **valeur actuelle de votre keshi repère noir** sur votre plateau Joueur.

Ces escaliers sont tous les deux divisés en 5 sections. Lorsque vous franchissez le palier d'une **nouvelle section**, gagnez immédiatement deux bonus: **1 Dinar** et un **bonus de connexion**.
Pour ce dernier, regardez la **ligne qui relie les sections** de chaque escalier sur lesquels vos pions se trouvent et choisissez un des bonus qui y sont représentés.

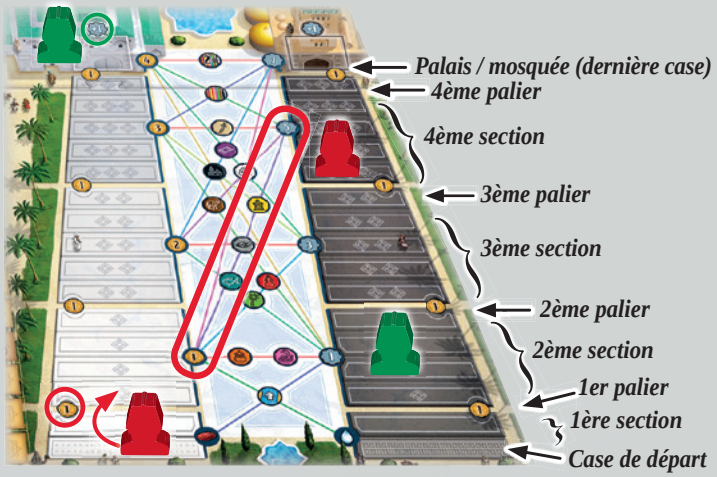
Note: Si votre pion (blanc ou noir) franchit plusieurs paliers en un même déplacement, gagnez 1 Dinar et 1 **bonus de connexion** pour chaque palier.

Lorsque votre pion arrive sur **la grande case** en haut de l'escalier de la mosquée ou de l'escalier du palais, il y reste jusqu'à la fin de la partie. A partir de ce moment, gagnez **1 point** à chaque **fois que vous auriez** dû normalement avancer sur l'escalier en question.

Exemple:

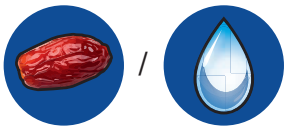
Le keshi repère blanc de Lucas se trouve sur la case "2" sur son plateau Joueur ce qui lui permet d'avancer de deux cases sur l'escalier du palais. Il franchit le palier de la première section et gagne immédiatement 1 Dinar de la réserve. Il regarde ensuite la ligne qui relie les sections de chaque escalier sur lesquels se trouvent ses deux pions et il peut choisir l'un des bonus représentés (1 Dinar, 1 keshi jaune, avancer son keshi repère turquoise ou gris ou 5 points).

Le pion de Sarah (vert) se trouve déjà sur la plus haute case de l'escalier du palais. Elle aurait dû avancer de 5 cases car son keshi repère blanc se trouve sur la case "5" sur son plateau Joueur mais elle gagne 5 points à la place.



Récapitulatif des différents bonus de connexion entre l'escalier de la mosquée et celui du palais:

Prenez un keshi en carton de la couleur indiquée de la réserve et placez-le ou avancez le keshi repère de cette couleur (et gagnez le bonus de placement le cas échéant)

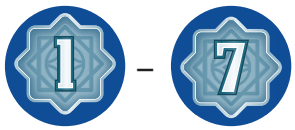


Prenez 1 datte/ 1 eau de la réserve

Prenez 1 à 4 Dinars de la réserve

Prenez 1 keshi [ou 2 keshis de la même couleur] de votre choix de la réserve et placez-le immédiatement ou avancez un de vos keshis repère d'une case [2 cases] (Gagnez le bonus de placement le cas échéant)

Avancez d'une case sur la rivière (+ une case supplémentaire pour chaque eau que vous dépensez)



Gagnez 1 à 7 points

La Médersa

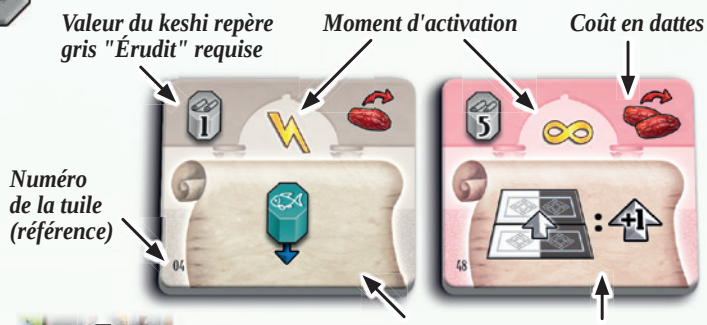
Dans la Médersa, vous pouvez acquérir des **parchemins**. Le **coin supérieur gauche** d'un parchemin indique la **valeur que votre keshi repère gris doit avoir atteint sur votre plateau Joueur** afin de prendre ce parchemin (1, 3, 5 ou 7). De plus vous devez payer jusqu'à 3 **dattes** (**coin supérieur droit**).

Vous avez le droit d'acquérir autant de parchemins que vous le pouvez, sous réserve que:

a) Vous puissiez payer le coût en dattes requis pour chaque parchemin

b) La somme totale des keshis gris indiqués sur les différents parchemins ne dépasse pas la valeur actuelle de votre keshi repère gris.

Replacez les dattes dépensées dans la réserve mais ne changez pas la valeur de votre keshi repère gris. Prenez les parchemins que vous venez d'acheter et placez-les devant vous.



Exemple:

Le keshi repère gris de Lucas son plateau Joueur est sur la case "6". Il peut donc acheter ces deux parchemins (1 + 5 keshis gris Érudit) en payant 3 dattes.

Vous ne révélez de nouveaux parchemins qu'à la fin de votre tour, une fois que vous avez utilisé vos 3 assistants: réapprovisionnez les tuiles de façon à de nouveau en avoir 3 de chaque couleur (si la pioche est épuisée, réapprovisionnez-en autant que possible).

Lors de chaque tour, juste avant votre premier achat vous pouvez payer 1 Dinar pour échanger les 3 parchemins révélés d'une des couleurs. Placez-les en dessous de la pile correspondante et révélez 3 nouvelles tuiles. Ensuite, vous êtes **obligé** d'acheter un de ces nouveaux parchemins.

Le moment où vous pouvez utiliser un parchemin que vous venez d'acheter dépend du **moment d'activation:**

Action instantanée	Bonus de fin de tour	Bonus de fin de saison	Amélioration permanente

- Vous devez effectuer **l'action instantanée** une fois, immédiatement après avoir acheté le parchemin. Placez ensuite ce parchemin devant vous.
- Vous pouvez utiliser les bonus de **fin de tour** et les **bonus de fin de saison** respectivement à la fin de chaque tour/ saison.
- Il y a plusieurs **améliorations d'actions** différentes mais elles sont toutes valables jusqu'à la fin de la partie et elles peuvent être utilisées une fois par tour ou en combinaison avec une action spécifique, en fonction du parchemin.

Vous trouverez une explication détaillée des parchemins et de leurs actions associées dans le **supplément**.

Medina

Vous placez toujours vos keshis en carton "Garde" (beige) sur la grande tour de guet au centre de la section Médina sur votre plateau Joueur lorsque vous les récupérez. Plus tard, lorsque vous effectuez l'action du secteur Médina, vous pouvez **acheter une (ou plusieurs) Porte de la ville** sur l'un des quatre ateliers pour chaque garde sur votre tout de guet.

Prenez exactement **1 porte dans un atelier** de votre choix et payez **le prix en Dinars** indiqué en haut à gauche de l'atelier en question. Vous gagnez ou perdez ensuite autant de **points** que le nombre indiqué en haut à droite de l'atelier. Puis, placez la porte que vous venez de récupérer sur une case Portes de la ville libre de votre plateau Joueur et posez un de vos gardes sur la tour de guet à côté de cette dernière. Ce garde est maintenant assigné à cette case.

Prenez ensuite **1 keshi en carton de la même couleur que la porte** que vous venez de placer dans la réserve et posez-le immédiatement à côté de votre plateau Joueur, même pour les couleurs verte, blanche, noire et turquoise! Pour ces dernières, peu importe que vous utilisiez un keshi en carton ou en bois.

Si vous réussissez à **placer une porte dans un secteur qui est de la même couleur qu'elle**, gagnez immédiatement **2 points** de victoire.

Vous pouvez acheter autant de portes que vous le voulez sous réserve de pouvoir payer leur coût et d'avoir suffisamment de gardes libres sur votre plateau Joueur.

Exemple:
Jan a 2 gardes (keshis beiges en carton) sur sa tour de guet et il peut donc acheter jusqu'à deux portes avec l'action de son secteur "Médina".
Il achète une porte marron pour 0 Dinar (et perd 3 points) et la construit dans le secteur "Sahara" de son plateau. La couleur de ce secteur correspond à celle de la porte et il gagne donc 2 points. Il récupère également un keshi en carton marron "Caravane" (de la couleur correspondante).
Puis, il achète une porte rose en payant 1 Dinar et gagne 1 point. Il la place près de son Souk et récupère ensuite 1 keshi en carton rose.
Il ne peut plus acheter de portes et il place donc les keshis en carton marron et rose qu'il vient d'obtenir sur son plateau, ce qui lui permet de gagner les bonus de placement.

Ce n'est qu'une fois que vous avez terminé votre action et acheté toutes vos portes que vous placez les keshis récupérés sur leurs secteurs correspondants (pour les keshis jaune, orange, violet, rose, beige, rouge et marron) ou que vous les replacez dans la réserve et avancez les keshis repère correspondants d'une case pour les autres couleurs (dans les deux cas, gagnez le bonus de placement le cas échéant). Si un des secteurs est déjà complet, replacez le keshi de cette couleur dans la réserve.

Note: A la fin de la partie, les keshis en carton "Garde" qui se trouvent toujours sur votre tour de guet sont placés sur des cases keshi Garde inoccupées. Le secteur Médina de votre plateau est considéré comme complet lorsqu'il contient 8 gardes et 1 vendeur d'eau, sans tenir compte du nombre de portes.

Le Sahara

Dans le Sahara, vous pouvez **découvrir et récupérer des Oasis.**

Bonus de placement = Découvrir une Oasis

Lorsque vous placez un keshi en carton marron "Caravane", **découvrez** l'Oasis correspondante en révélant la tuile concernée.

En partant de la case Assistant, vous pouvez voir deux chemins comportant chacun trois Oasis, ainsi qu'un troisième chemin qui mène à l'Oasis de départ. Vous avez le droit d'explorer tous les chemins en même temps mais vous ne pouvez pas sauter de cases.

Exemple:

Sarah place 2 keshis marron "Caravane" dans le Sahara, ce qui lui permet de révéler les deux Oasis correspondantes.

Découvrir l'Oasis de départ:

En bas à gauche du Sahara sur votre plateau Joueur se trouve une Oasis qui peut accueillir jusqu'à 2 keshis en carton marron "Caravane". Vous n'aviez pas placé de tuile Oasis à cet endroit lors de la mise en place. Pour les keshis placés à cet endroit, vous gagnez les bonus de placement suivants:

2 points (case de gauche)

Deux ressources au choix de la réserve (case de droite)

La case de droite doit déjà être occupée avant que vous puissiez utiliser la case de gauche!

Exemple:

Marie place un keshi sur la case de droite de son Oasis de départ. Elle reçoit donc deux ressources de son choix comme bonus de placement et elle choisit une datte et un Dinar.

Récupérer des Oasis

En utilisant l'action du secteur "Sahara" vous pouvez **récupérer** une de vos Oasis déjà découvertes en payant les ressources représentées sur la case surlignée près de cette dernière.

Gardez vos tuiles Oasis récupérées sur une case dans la zone à gauche de votre plateau de stockage. Placez la première tuile Oasis que vous récupérez sur la case de gauche avec une flèche verte au-dessus. Puis placez les Oasis suivantes sur les cases vides de gauche à droite.

Avec l'action du secteur "Sahara", vous pouvez récupérer autant d'Oasis découvertes que vous le souhaitez, l'une après l'autre et dans l'ordre de votre choix, sous réserve de pouvoir en payer le coût.

S'il y a un keshi en carton sur la case sur laquelle vous placez votre tuile Oasis récupérée, vous pouvez soit placer ce keshi immédiatement sur le secteur correspondant de votre plateau Joueur (s'il s'agit d'un keshi rose, beige ou rouge) soit le replacer dans la réserve et avancer le keshi repère correspondant d'une case (s'il s'agit d'un keshi vert, gris, blanc, noir ou turquoise).

Exemple:

Tout d'abord, Sarah paye 1 Dinar et récupère la première Oasis sur la gauche; elle place la tuile sur la première case de son plateau de stockage et gagne un keshi en carton vert. Elle le replace dans la réserve et avance son keshi repère vert, et gagne ainsi le bonus de placement du Verger de dattes.

Puis elle replace 1 datte et 1 eau dans la réserve et récupère la deuxième Oasis sur la droite. Elle place également la tuile sur son plateau de stockage.

Lorsque vous recouvrez ce **symbole Échange**, vous pouvez replacer 1 keshi de votre choix situé sur votre plateau Joueur dans la réserve (ou reculer un de vos keshis repère d'une case) et prendre 1 keshi d'une autre couleur et le placer immédiatement (ou avancer le keshi repère de votre choix d'une case), et gagner le bonus de placement le cas échéant.

Important: Vous ne pouvez PAS replacer dans la réserve un keshi en carton marron "Caravane" ou un keshi en carton beige "Garde" déjà assigné à une Porte de la ville. Vous ne pouvez PAS non plus replacer dans la réserve un keshi en carton "Marchandise" (jaune, violet ou orange) mais vous pouvez par contre en récupérer un en échange.

Lorsque vous recouvrez ce symbole, vous pouvez prendre 1 parchemin jaune parmi ceux disponibles (qui nécessite une valeur de votre keshi repère gris de 3), en ignorant la valeur requise et sans devoir payer 1 datte.

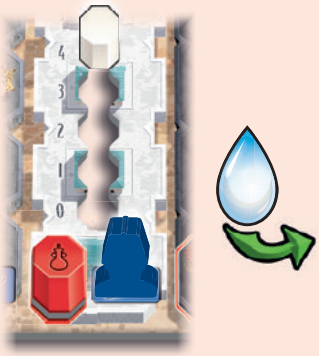
Important: Vous n'avez pas le droit de payer 1 Dinar pour échanger les trois parchemins jaunes disponibles dans cette situation!!

Chaque tuile Oasis que vous avez récupérée peut vous rapporter des points supplémentaires à la fin de la partie si vous remplissez la condition représentée sur la tuile. Vous ne pouvez cependant pas gagner les points de plus de 3 tuiles Oasis au total.

Vous trouverez une explication détaillée des tuiles Oasis et de leurs conditions dans le **supplément**.

Les Vendeurs d'eau

Lorsque vous utilisez un de vos assistants dans un secteur qui contient un vendeur d'eau, **gagnez immédiatement 1 eau** de la réserve. Vous gagnez ce bonus, peu importe si vous choisissez de placer un nouveau keshi ou d'effectuer l'action du secteur.



Bonus de la rivière et Fin de tour

Le tour se termine une fois que vous avez tous utilisé vos 3 assistants. Le bonus de la rivière indiqué sur le plateau de jeu est ensuite attribué. Si vous avez au moins franchi le premier rapide avec votre pêcheur vous pouvez prendre **1 bonus** au choix parmi ceux représentés près des rapides que vous avez déjà traversés.

Récapitulatif des bonus de la rivière:

Gagnez 1 point

Gagnez 3 points

Prenez 1 ressource de votre choix de la réserve

Prenez 1 keshi en carton jaune, violet ou orange de la réserve

Exemple:
Marie a franchi 3 rapides. Elle choisit le bonus octroyé par le rapide du milieu et prend 1 Dinar de la réserve.

Ne déplacez pas votre pêcheur après avoir choisi un bonus.

Avant le début du tour suivant, le premier joueur passe le **marqueur de tours** (chameau) à son voisin de gauche. Ce dernier devient le premier joueur du nouveau tour.

Ne passez **pas** le marqueur de saisons (pion Stefan Feld) à ce stade de la partie.

Décompte de saison et Préparation de la saison suivante

Après 4 tours, vous n'avez plus de keshis derrière vos paravents.
La saison est donc terminée et vous devez procéder au **décompte de saison**.

1) Évaluation de la rivière

Si votre pêcheur est en première position sur la rivière, vous remportez l'évaluation de la rivière et vous obtenez un bonus représenté sur la tuile située au bout de la rivière.

Lors de la troisième et dernière saison, vous avez le choix entre deux bonus différents si vous êtes en tête sur la rivière. Le deuxième joueur gagne l'autre bonus. Dans les parties à deux joueurs, le deuxième joueur ne gagne rien. Si votre pion se trouve toujours sur la case de départ de la rivière vous ne gagnez jamais de bonus.

Vous trouverez une explication détaillée des tuiles Rivière dans le supplément.
Pour finir, défaussez la tuile Rivière en jeu et replacez tous les pêcheurs sur **la case de départ de la rivière**.

Exemple:
Sarah (vert) est en tête sur la rivière et choisit de prendre le bonus de 7 points représenté sur la tuile Rivière. Marie (jaune) est deuxième et elle gagne 3 points.

2) Subvenir aux besoins des habitants

Vous devez chacun payer les ressources indiquées sur vos tuiles Provision révélées. Si vous ne pouvez pas payer les ressources requises de toutes vos tuiles Provision, vous devez donner **toutes** vos ressources (même celles qui n'étaient pas demandées au départ) et perdre **tous les points** indiqués sur vos tuiles Provision activées.

Si vous réussissez à payer toutes les ressources demandées, vous ne perdez pas de points.

Une fois que avez payé les ressources demandées, choisissez tous une de vos tuiles Provision toujours face cachée et retournez-la. Vous devrez payer les ressources représentées sur cette tuile à la fin de la saison suivante, en plus de celles des tuiles déjà activées si vous ne voulez pas perdre de points..

Exemple:
Deux tuiles Provision sont activées au cours de la deuxième saison. Lucas pourrait payer toutes les ressources de la tuile de droite mais il lui manque 1 datte et 1 Dinar pour la tuile de gauche. Il doit donc replacer <u>toutes</u> ses ressources dans la réserve - y compris les 2 eaux qu'il lui reste- et il perd 8 points.

Préparation de la 2ème et de la 3ème saison:

1) Défaussez la tuile Bureau de change du dessus de la pile. Révélez ainsi la tuile suivante, qui sera la tuile active pour la saison suivante.
2) Placez la tuile Rivière de la saison suivante à la fin de la rivière.
3) Prenez encore une fois chacun 1 keshi en bois de chaque couleur de la réserve (12 au total) et placez-les derrière vos paravents.
4) Passez le marqueur de saisons (pion Stefan Feld) au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce dernier prend aussi le marqueur de tours (chameau), peu importe qui l'avait en sa possession au tour précédent.

La préparation est désormais terminée et la saison suivante peut commencer.

Note pour le point 3): Dans une partie à 4 joueurs, il peut arriver en de rares occasions que plus de 2 keshis en bois d'une même couleur soient restés dans la tour et donc qu'il n'y ait plus assez de keshis en bois de cette couleur dans la réserve pour que chaque joueur puisse en prendre 1. Dans ce cas, le joueur en tête sur la piste de score prend un keshi en carton de la même couleur comme substitut. Ce joueur ne peut pas choisir cette couleur pour y placer un assistant lors de la phase 1)

Choisir des keshis et Placer vos assistants, tant qu'il possède le substitut en carton. Il doit cependant échanger ce substitut avec un keshi en bois de la couleur correspondante dès qu'il y en a un de disponible à la fin d'un tour. S'il ne peut toujours pas échanger le keshi en carton à la fin du troisième tour de la saison en cours, il peut prendre un keshi en bois de la couleur de son choix à la place, sous réserve qu'il n'ait plus de keshis de cette couleur derrière son paravent à ce moment là.

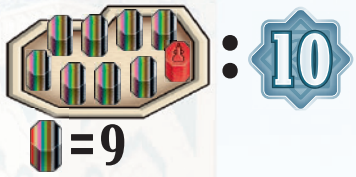
Fin de partie et Décompte final

Une fois que la 3ème saison (en incluant le décompte de saison) est terminée, la partie prend fin et un décompte final des points a lieu. Vous pouvez gagner des points supplémentaires pour les éléments suivants:

1) Secteurs complètement remplis:

Pour chaque secteur de votre plateau Joueur qui est complètement rempli (à l'exception du Souk, qui ne peut jamais être complet), gagnez 10 points.

Note: "Complètement rempli" signifie soit que 8 keshis de la couleur correspondante sont placés dans ce secteur, soit que le marqueur repère de ce secteur est arrivé sur la dernière case (case "8") et qu'en plus, dans les deux cas, un keshi en carton rouge se trouve également dans le secteur.



2) Tuiles Oasis:

Calculez la valeur de vos différentes tuiles Oasis en fonction de leurs conditions et des points octroyés et gagnez les points de vos **3 Oasis qui rapportent le plus**.

3) Ressources restantes:

Chaque série de 2 **ressources** (Dinars, eau et datte) et/ou de **keshis** "Marchandise" orange, jaunes et violets que vous possédez encore à ce stade vous rapporte 1 point, arrondi à l'inférieur.

Exemple de décompte final:

1) Sarah a 3 secteurs complètement remplis: le Sahara, la Rivière et la Mosquée.
Elle gagne donc 30 points.

2) Elle a également récupéré 4 Oasis:

- ***La première (03) lui rapporte 2 points pour sa porte de la ville rose.***
- ***La deuxième (05) lui rapporte 3 points plus 1 point pour chaque case parcourue par son keshi repère blanc sur son plateau Joueur soit un total de 5 points.***
- ***La troisième (07) lui rapporte 3 points plus 1 point pour chaque case parcourue par son keshi repère turquoise sur son plateau Joueur, soit un total de 11 points.***
- ***La dernière (21) lui rapporte 3 points plus 1 point pour chaque datte qu'elle replace dans la réserve soit un total de 9 points.***

Elle gagne donc les points de ses trois meilleures Oasis, à savoir les numéros 05, 07 et 21 et gagne un total de 25 points.

3) Pour finir, il lui reste 5 ressources ainsi que 2 keshis "Marchandise".
Elle gagne donc encore 3 points supplémentaires.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.
En cas d'égalité, le joueur qui est le plus avancé sur l'escalier du palais est déclaré vainqueur.
Si l'égalité persiste, c'est le joueur le plus avancé sur l'escalier de la mosquée qui l'emporte.
S'il n'y a toujours pas de vainqueur, les joueurs se partagent la victoire.

EXTENSION 1: Tuiles Escalier

MATÉRIEL:

- **20 tuiles Escalier** (recto-verso)

Changements lors de la MISE EN PLACE:

Placez toutes les tuiles Escalier dans le sac en tissu, puis piochez-les l'une après l'autre et placez-les aléatoirement sur les cases bonus entre l'escalier du palais et celui de la mosquée en commençant par la case en bas à gauche.

Ces tuiles Escalier remplacent les bonus de base, ce qui vous permet de toujours avoir de nouvelles combinaisons sur les différentes lignes.

Important: Ne recouvrez PAS les cases Points et Dinars directement à côté des escaliers, ces bonus restent inchangés. Ne recouvrez PAS non plus les deux cases du haut ("2 keshis au choix de la même couleur" et "1 keshi au choix") ni la case du bas ("avancer d'une case sur la rivière"). Il reste donc 12 cases à recouvrir avec des tuiles Escalier. Replacez ensuite les tuiles restantes dans la boite de jeu.

Astuce: Si vous êtes tous d'accord, vous pouvez choisir les tuiles Escalier ainsi que le côté utilisé au lieu de les sélectionner aléatoirement.

EXTENSION 2: L'Imam et le Sultan

MATÉRIEL:

- **1 Sultan** ***(blanc)*****, 1 Imam** ***(noir)***
- **1 tuile Fontaine**

Changements lors de la MISE EN PLACE:

Placez ces deux pions spéciaux sur les cases de départ respectives de l'escalier du palais et de celui de la mosquée (la marche avec une petite image du Sultan et de l'Imam). Placez la tuile Fontaine sur la fontaine entre le palais et la mosquée.

Changements pendant LA PARTIE:

Lorsque vous atteignez la marche sur laquelle se trouve le Sultan ou l'Imam, placez le pion concerné près du votre et déplacez dorénavant les deux pions ensemble lorsque vous avancez sur l'escalier du palais ou celui de la mosquée. Si vous récupérez un de ces pions spéciaux, vous gagnez le(s) bonus suivant(s) (rappelé(s) sur la tuile Fontaine), que vous pouvez utiliser plusieurs fois par tour:

- **Sultan** (blanc): lorsque vous achetez un **parchemin**, payez **1 datte de moins** pour chaque parchemin.

- **Imam** (noir): lorsque vous achetez une **marchandise de luxe**, payez **1 keshi en carton "Marchandise" de moins**.

Si vous êtes dépassé par un autre joueur alors que vous êtes accompagné par le pion Sultan ou le pion Imam (s'il s'arrête sur la même case que vous cela n'est pas suffisant), le joueur qui vous a dépassé récupère le pion en question. Lorsqu'un joueur atteint la dernière case de l'escalier (palais et/ou mosquée) avec le Sultan ou l'Imam, ce dernier rejoint le joueur en deuxième position sur l'escalier concerné. Si plusieurs joueurs sont à égalité en deuxième position, le pion est placé sur la case juste au-dessus d'eux.

EXTENSION 3: Bureaux de change supplémentaires

MATÉRIEL:

- **6 nouveaux bureaux de change** ***(versos des tuiles Bureau de change du jeu de base)***

Changements lors de la MISE EN PLACE:

Après avoir mélangé les tuiles Bureau de change, placez-les près du plateau en choisissant aléatoirement le côté visible. Le reste de la mise en place et du déroulement de la partie restent inchangés.

Astuce: Si vous êtes tous d'accord, vous pouvez choisir de n'utiliser que les nouveaux bureaux de change.

La tuile représentée ci-contre offre 1 bonus supplémentaire à côté de chaque ressource:

Gagnez 1 datte + avancez d'une case sur la rivière (+ une case supplémentaire pour chaque eau que vous dépensez)

Gagnez 1 Dinar + 1 point

Gagnez 1 eau +
avancez d'une case sur l'escalier du palais
OU
avancez d'une case sur l'escalier de la mosquée

Extension 4: Les Spectateurs

Matériel:

- **4 disques Audience** *(verso)*

Changements lors de la Mise en place:

Avant le début de la partie, décidez ensemble si vous souhaitez jouer avec le côté rose ou le côté violet de vos disques Audience. Le côté violet représente une case sans aucun spectateur et 1 case avec 4 spectateurs.

Extension 5: Les Villes du désert

Matériel:

- **12 Villes du désert**
- **4 tuiles Cache** *(1 par joueur)*
- **4 plateaux de stockage** *(verso)*

Côté jour *Côté nuit*

Tuile Cache pour "l'Oasis de départ"

Plateau de stockage "Villes du désert"

Changements lors de la Mise en place:

Prenez chacun 1 tuile Cache et placez-la sur votre **Oasis de départ**. Cette Oasis et ses cases keshis associées **ne sont plus** disponibles pendant la partie.
Placez le plateau de stockage de façon à ce qu'il soit connecté à votre plateau Joueur avec le verso visible. Du côté gauche de votre plateau de stockage se trouvent 2 cases pour les keshis en carton marron "Caravane" et **2 villes du désert**. Il n'y a plus de case réservée à vos ressources personnelles: vous devez les garder sur la table au-dessus de votre plateau de stockage.

Au début de la partie, placez toutes les Villes du désert dans le sac en tissu et mélangez bien. Piochez aléatoirement un nombre de Villes du désert en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous:

👤👤 3 tuiles 👤👤👤 5 tuiles 👤👤👤👤 7 tuiles

Placez les tuiles piochées à la vue de tous les joueurs à côté du plateau de jeu, côté nuit visible. Replacez les Villes du désert non-utilisées dans la boite de jeu.

Changements pendant la partie:

Lorsque vous effectuez une action "**Découvrir**" dans le Sahara, il y a désormais une quatrième case keshi sur les deux chemins du haut qui emmène votre caravane dans une ville lointaine du désert.
Si vous placez un keshi en carton marron "Caravane" sur une de ces cases, choisissez une des Villes du désert parmi celles disponibles à côté du plateau de jeu et placez-la sur la case correspondante, **côté nuit visible**. Gagnez **immédiatement** un bonus de placement de **4 points**.

Important: Il peut être intéressant d'être rapide, car il n'y a pas assez de Villes du désert pour que vous en ayez chacun deux. De plus, les Villes du désert offrent différents bonus qui ne conviennent pas forcément à tous les joueurs.

Lorsque vous **activez** une Ville du désert grâce à une action du secteur "Sahara", vous devez payer une série de 3 keshis "Marchandise" (1 jaune + 1 orange + 1 violet). Retournez ensuite la Ville du désert sur son côté jour (en la laissant sur sa case). Cette tuile est désormais active et peut vous rapporter des points à la fin de la partie.

Note: Avec l'action du secteur "Sahara", vous pouvez récupérer à la fois des tuiles Oasis découvertes ainsi que des Villes du désert.

Comme les Oasis, la plupart des Villes du désert octroient des points de victoire lors du décompte final si leurs conditions sont remplies.

Il y a cependant 3 Villes du désert avec un effet immédiat. Elles sont indiquées par un symbole Eclair, le même que pour les parchemins. Récupérez le bonus de ces tuiles une seule fois lorsque vous les activez. Vous trouverez une explication détaillée de ces tuiles et de leurs conditions dans le supplément.

Important: Les Villes du désert ne sont retournées que lorsque vous les récupérez et elles ne sont pas stockées avec les Oasis sur le côté droit de votre plateau de stockage.

Changements lors du décompte:

Gagnez les points de vos 2 Villes du désert (au maximum) avec ceux de vos 3 Oasis qui vous rapportent le plus.

Important: Les deux cases keshis des Villes du désert doivent être occupées (en plus des autres cases keshis) afin que le Sahara soit considéré comme complètement rempli en fin de partie.

© Copyright 2023
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES

MARRAKESH

Essential Edition

ADDENDUM

Gagner ou prendre quelque chose

Replacer quelque chose dans la réserve ou défausser

Utiliser quelque chose

Gagner [1] point

Perdre [3] points

N'importe quelle ressource (Dinar, datte, eau)

Tuile Oasis

Découvrir une Oasis

Récupérer une Oasis

Oasis récupérée

Note: Pour plus de clarté et de simplicité dans les symboles, les keshis (par exemple sur les parchemins) sont toujours représentés de la même façon peu importe qu'il s'agisse de keshis en carton ou en bois.

Keshi (de la couleur représentée)

N'importe quel keshi

N'importe quel keshi (à l'exception des keshis "Marchandise")

Keshis "Marchandise" (jaune, orange, violet)

Placer un keshi/ avancer le keshi repère (de la couleur représentée) sur votre plateau Joueur.

Note: Ce symbole est utilisé pour les **keshis de toutes les couleurs** de façon à rendre les règles plus claires et uniformes.

Pour les couleurs **vert, gris, blanc, noir et turquoise**, ce symbole signifie qu'il faut avancer le **keshi repère correspondant d'une case**.

Pour les keshis **jaune, orange, violet, rose, beige, rouge et marron**, ce symbole signifie qu'il faut prendre **1 keshi en carton** de la couleur représentée et le placer sur le secteur correspondant de votre plateau Joueur.
Dans les deux cas, vous gagnez le **bonus de placement** le cas échéant.

Porte de la ville (de la couleur représentée)

N'importe quelle Porte de la ville

Acheter une Porte de la ville et la placer sur votre plateau Joueur

N'importe quel secteur

Effectuer l'action d'un secteur

Avancer d'une case sur la rivière

Note: De façon générale, à chaque fois que vous avancez d'au moins une case sur la rivière (peu importe pourquoi) vous pouvez dépenser de l'eau pour avancer encore plus: 1 eau = 1 case supplémentaire.

Rapides de la rivière

Avancer d'une case sur l'escalier du palais

Avancer d'une case sur l'escalier de la mosquée

Avancer d'une case sur l'escalier du palais OU de la mosquée

Franchir 1 palier sur l'escalier du palais ou de la mosquée

Marchandise de luxe

Bureau de change

Tuile Rivière

Tuile Ravitaillement

1 spectateur sur le disque Audience

Tour de jeu

1ère saison

2ème saison

3ème saison

Décompte final

Un de vos assistants

Votre Courtisan du Sultan

Votre Élève de l'Imam

Votre Pêcheur

Le Sultan (Ext. 2)

L'Imam (Ext. 2)

Note:
Afin de garantir la compatibilité des futures extensions, les même symboles sont utilisés dans toutes les versions du jeu: Les symboles des pions ressemblent aux pions en bois de la version DELUXE.

Les Parchemins

Les parchemins vous octroient des capacités uniques ou des bonus expliqués ci-dessous. Pour trouver rapidement celui que vous cherchez, regardez le nombre indiqué sur la tuile en bas à gauche.
Les effets qui sont globalement identiques et qui ne varient que sur des petits détails sont regroupés dans ce récapitulatif.

01–21: Vous devez avoir 1 Érudit et vous devez payer 1 datte

01–12

Prenez le keshi représenté de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement ou avancez le keshi repère de la couleur indiquée d'une case (+ le bonus de placement le cas échéant).

13–16 ∞

A chaque fois que vous franchissez un palier sur l'escalier du palais ou de la mosquée, gagnez le bonus indiqué en plus des Dinars représentés sur ce palier.

1 eau **(13)**,
1 datte **(14)**
1 Dinar **(15)**,
ou avancez d'une case sur la rivière **(16)**.

17 ∞

A chaque fois que vous traversez un rapide sur la rivière, gagnez immédiatement le bonus indiqué une fois.

18 ∞

A chaque fois que vous utilisez le Bureau de change, gagnez 1 ressource supplémentaire de votre choix (Dinar, datte, eau).

19

Gagnez immédiatement 2 eaux de la réserve.

20

Gagnez immédiatement 2 Dinars de la réserve.

21

Gagnez immédiatement 3 dattes de la réserve.

22–42: Vous devez avoir 3 Érudits et vous devez payer 1 datte

22 ∞

Si vous achetez une Porte de la ville sur l'atelier de gauche pour **0 Dinar**, vous **ne perdez pas** de point.

23–25 ∞

Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Verger de dattes", vous pouvez décider pour chaque datte que vous devez normalement gagner grâce à la valeur de votre keshi repère vert, de prendre cette datte ou de prendre à la place:

1 eau **(23)**,
1 Dinar **(24)**,
ou 1 point **(25)**.

26–27 ∞

Lorsque vous avancez sur l'escalier du palais ou de la mosquée, vous pouvez avancer d'une ou plusieurs cases supplémentaires en dépensant des dattes / de l'eau:

1 datte = 1 case **(26)**,
1 eau = 1 case **(27)**.

28

Au début de chaque décompte de saison, gagnez un bonus pour chaque rapide de la rivière que vous avez traversé.

29 ∞

Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Grande Place", gagnez des points supplémentaires à la fin de cette action.

Le nombre de points que vous gagnez dépend du nombre de spectateurs en face de la case avec 2 points. Vous n'avez pas besoin de placer un keshi en carton Jongleur à cet endroit.

Exemple:
Lucas gagne 4 points à la fin de son action dans le secteur "Grande Place": 2 points pour chaque spectateur en face de la case avec 2 points (dans ce cas il y en a 2).

30
Prenez 1 keshi en carton de votre choix de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement ou avancez le keshi repère de votre choix d'une case.

31
A partir de maintenant, il y a 1 spectateur supplémentaire sur chaque case de votre disque Audience.

Exemple:
Il y a maintenant 4 spectateurs dans la case surlignée.

32
Payez 1 Dinar de moins lorsque vous achetez une Porte de la ville.

Note: Si vous achetez une Porte de la ville pour un coût de 0 Dinar, vous **ne** gagnez **pas** 1 Dinar de la réserve.

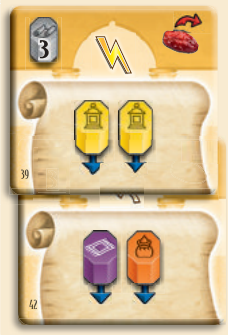
33
A partir de maintenant, vous pouvez utiliser de l'eau et des dattes à la place de Dinars lorsque vous devez payer quelque chose (mais pas le contraire).

Exemple: Marie veut acheter une Porte de la ville sur l'atelier de droite et doit donc payer 3 Dinars. Elle choisit d'utiliser 2 dattes et 1 Dinar à la place.

34
Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Souk", vous pouvez acheter plusieurs marchandises de luxe avec un seul assistant si vous avez de quoi payer.

35
A partir de maintenant, vous gagnez une eau supplémentaire lorsque vous utilisez un de vos assistants dans un secteur qui contient un keshi en carton Vendeur d'eau.

36
Lorsque vous achetez une Porte de la ville, vous pouvez prendre 1 keshi en carton de votre choix de la réserve ou avancez le keshi repère de votre choix d'une case. Vous n'êtes plus obligé de prendre 1 keshi ou d'avancer le keshi repère de la même couleur que la porte que vous venez d'acheter.



37 - 42
Prenez les 2 keshis en carton représentés de la réserve et placez-les immédiatement sur votre "Souk" en respectant les règles de placement.

43–60: Vous devez avoir 5 Érudits et vous devez payer 2 dattes

43
Effectuez 2 fois cette action:
Prenez un keshi en carton de la couleur de votre choix de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement ou avancez le keshi repère de votre choix d'une case.

44
Lorsque vous subvenez aux besoins de vos citoyens à la fin d'une saison, vous pouvez payer 1 Dinar:

Si vous le faites, vous ne devrez payer **qu'une seule ressource** au choix pour chaque tuile Ravitaillement.

Cette ressource ne doit pas forcément être celle représentée sur la tuile Ravitaillement.
Vous ne devez payer qu'un seul Dinar pour l'ensemble des tuiles.

Exemple:
Sarah paye 1 Dinar. Elle ne doit donc dépenser qu'une seule ressource de son choix pour chacune de ses tuiles Ravitaillement et elle choisit de payer 2 dattes.

45
A partir de maintenant, vous ne payez plus qu'une ressource de votre choix lorsque vous récupérez une Oasis.

46
Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Souk", vous pouvez utiliser le Bureau de change plusieurs fois avec un seul assistant si vous avez de quoi payer.

47
Vérifiez quelles cases de votre disque Audience ont 3 spectateurs et gagnez immédiatement 3 fois chaque bonus en face de ces cases.
Vous n'avez pas besoin de placer un keshi en carton Jongleur à cet endroit.

Exemple:
Jan reçoit 3 keshis "Marchandise" d'une couleur de son choix de la réserve et avance son Imam de 3 cases sur l'escalier de la mosquée.

48 ∞

A chaque fois que vous avancez sur l'escalier du palais ou de la mosquée, vous pouvez avancer d'une case supplémentaire.

Exemple:
Lucas a placé un keshi en carton "Jongleur" sur la Grande Place ce qui lui permet d'avancer d'une case sur l'escalier de la mosquée. Il peut avancer d'une case supplémentaire, soit deux cases au total.

49 ∞

Une fois que vous avez atteint la dernière case de l'escalier de la mosquée, gagnez 2 points pour chaque case supplémentaire au lieu d'un seul.

50 ∞

A partir de maintenant, recevez 2 points en plus d'une eau pour vos keshis en carton "Vendeur d'eau" lorsque vous utilisez votre assistant dans un secteur qui en contient un.

51 ∞

Lorsque vous effectuez l'action du secteur "Grande Place", gagnez tous les bonus des cases en face des sections avec 1 spectateur à la fin de votre action. Ces bonus sont en plus de votre action et vous n'avez pas besoin de placer de keshi en carton "Jongleur" pour les récupérer.

Exemple:
Sarah reçoit 1 eau, 1 datte et peut avancer d'une case sur l'escalier du palais.

52 ∞

Une fois que vous avez atteint la dernière case de l'escalier du palais, gagnez 2 points pour chaque case supplémentaire au lieu d'un seul.

53

Vous pouvez effectuer l'action du secteur de votre choix immédiatement.

54 ∞

A chaque fois que vous placez un keshi en carton "Jongleur" sur la Grande Place, vous obtenez le bonus de placement correspondant ainsi que les bonus de placement des deux sections adjacentes. Ces bonus sont en plus de votre action et vous n'avez pas besoin de placer de keshi en carton "Jongleur" pour les récupérer.

Exemple:
Marie place 1 keshi en carton "Jongleur". Elle récupère donc 2 points plus 1 eau et 1 Dinar de la réserve.

55

Avancez immédiatement de 3 cases à la fois sur l'escalier du palais **et** sur celui de la mosquée et gagnez tous les bonus concernés. Vous pouvez choisir dans quel ordre vous avancez sur les différents escaliers.

56 ∞

Une fois que votre pêcheur a atteint la jetée (dernière case de la rivière), gagnez 2 points pour chaque case supplémentaire au lieu d'un seul.

57

Placez un vendeur d'eau de la réserve sur la gauche de la case Assistant dans le "Souk" et gagnez immédiatement 3 eaux de la réserve.

A partir de votre prochain tour, prenez 1 eau pour ce keshi en carton "Vendeur d'eau" (comme décrit dans les règles pour les vendeurs d'eau des autres secteurs), pour chaque assistant que vous placez sur le "Souk" lorsque vous effectuez l'action correspondante (utiliser un Bureau de change ou acheter 1 marchandise de luxe) ou lorsque vous placez un nouveau keshi en carton "Marchandise".

58

Payez 1 datte et prenez 1 parchemin orange parmi ceux disponibles qui nécessitent que votre keshi repère gris se trouve sur la case "7", sans tenir compte de la condition du parchemin.

59

Gagnez immédiatement **tous** les bonus de la ligne qui relie vos deux pions sur l'escalier du palais et sur celui de la mosquée.

Exemple:
Lucas prend 1 Dinar, 3 points et 1 keshi en carton rouge de la réserve, et avance son keshi vert d'une case sur son plateau Joueur.

60 ∞

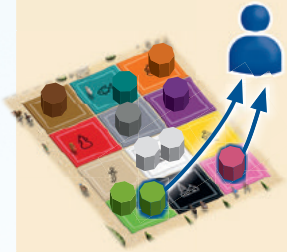
A chaque fois que vous récupérez un des bonus des rapides de la rivière, gagnez-le deux fois au lieu d'une seule.

61–72: Vous devez avoir 7 Érudits et vous devez payer 3 dattes

61 ∞

Vous pouvez **toujours récupérer 2 keshis** de votre choix dans la base de la Tour à cubes lors de la phase "Récupérer des keshis en bois et les échanger".
Ils peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes.

Exception: S'il ne reste qu'un seul keshi dans la base de la tour ou que vous ne pouvez pas en récupérer 2 car tous vos secteurs correspondants sont déjà remplis, vous ne récupérez qu'un seul keshi.



Exemple:
Jan décide de récupérer 1 keshi vert et 1 keshi rose. Il aurait aussi pu récupérer les deux keshis verts ou n'importe quelle autre combinaison.

62

Récupérez immédiatement 3 de vos Oasis découvertes (révélées) sans en payer le coût.

Note: Vous NE POUVEZ PAS récupérer une Ville du désert avec ce parchemin!

63 ∞

A chaque fois que vous obtenez un bonus de connexion après avoir franchi un palier sur l'escalier du palais ou de la mosquée, recevez 2 bonus différents au lieu d'un seul.

64

Prenez 1 keshi en carton de la couleur de votre choix dans la réserve et placez-le immédiatement dans son secteur en respectant les règles ou avancez le keshi repère de votre choix d'une case. Puis, effectuez ensuite l'action du secteur où vous avez placé/avancé ce keshi.

65 ∞

A partir de maintenant, effectuez toujours l'action du secteur "Grande Place" deux fois de suite: Tournez le disque Audience et choisissez un bonus puis tournez-le une deuxième fois et choisissez de nouveau un bonus.

Exemple:
1) Marie tourne le disque Audience et décide de prendre 3 fois 2 points.
2) Elle fait à nouveau tourner le disque Audience et prend 3 eaux de la réserve.

1)

2)

66 ∞

A chaque fois que vous achetez une Porte de la ville, gagnez **2 keshis** de la couleur correspondante au lieu d'un seul ou avancez le keshi repère correspondant de deux cases au lieu d'une seule.

Note: Si vous êtes aussi en possession du parchemin n°36, vous pouvez choisir de gagner ou d'avancer des keshis de couleurs différentes.

67

Effectuez 3 fois cette action:
Prenez un keshi en carton de la couleur de votre choix de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement ou avancez le keshi repère de votre choix d'une case.

68 ∞

A chaque fois que vous découvrez une Oasis (que vous la retournez sur son recto), gagnez immédiatement les points de cette Oasis.

Cela ne vous empêche pas de gagner une nouvelle fois les points lors du décompte final.

Laissez cette Oasis à sa place dans le Sahara face visible (découverte), vous pourrez la récupérer plus tard dans la partie.

69

A la fin de chaque tour, prenez **tous** les bonus des rapides que vous avez traversés sur la rivière au lieu d'un seul.

70

Gagnez immédiatement tous les bonus de vos keshis en carton placés sur la "Grande Place". Multipliez chaque bonus par le nombre de spectateurs en face de sa case.

Exemple:
Jan obtient les bonus suivants pour ses 4 keshis sur la Grande Place:
Il avance d'une case sur l'escalier du palais et de 3 cases sur la rivière, il prend 3 Dinars de la réserve et gagne 2 points.

71

Gagnez immédiatement les points d'une Oasis que vous avez déjà récupérée. Vous gardez cette Oasis et vous pourrez de nouveau gagner ses points lors du décompte final.

72

Vous pouvez replacer autant de ressources que vous le souhaitez dans la réserve (dattes, eaux, Dinars): gagnez 2 points pour chaque ressource ainsi rendue.

Les Oasis et les Villes du désert (Extension 5)

Les Oasis que vous avez récupérées (max 3) et les Villes du désert sont prises en compte lors du décompte final et vous rapportent des points de victoire. Plus vous remplissez les conditions de chaque tuile et plus vous gagnez de points. Afin de remplir les conditions, vous ne pouvez utiliser QUE le matériel et les ressources de votre plateau Joueur ou de votre réserve personnelle.
Pour trouver la tuile que vous cherchez plus rapidement, aidez-vous du numéro situé dans le coin supérieur gauche.
Les effets qui sont globalement identiques et qui ne varient que sur des petits détails sont regroupés dans ce récapitulatif.

Les Oasis

01–04

Gagnez le nombre de points indiqué pour chaque Porte de la ville que vous avez construite de la couleur représentée sur la tuile.
Exemple: Jan gagne un total de 12 points pour sa porte noire, ses 3 portes turquoises et ses 2 portes vertes sur son plateau Joueur.

05–13

Gagnez 3 points plus un point pour chaque keshi de la couleur indiquée que vous possédez sur votre plateau Joueur ou gagnez autant de point que la valeur actuelle de votre keshi repère de la couleur indiquée. Si vous n'avez pas de keshi de cette couleur ou que votre keshi repère se trouve sur la case "0", vous ne gagnez que 3 points (3+0).

Exemple: Sarah possède 4 keshis rouges "Vendeur d'eau" sur son plateau Joueur. Elle gagne donc 7 points (3 + 4).

14–18

Gagnez le nombre de points indiqué pour chaque tuile Marchandise de luxe du type représenté sur la tuile que vous possédez.

Exemple: Lucas a acheté 3 chaussures pendant la partie et gagne donc 6 points.

19–21

Gagnez 3 points plus 1 point pour chaque ressource du type représenté que vous replacez dans la réserve au moment du décompte de cette tuile. Vous ne pouvez replacer que 12 ressources du type indiqué au maximum. Si vous ne possédez pas de ressource de ce type, vous ne gagnez que 3 points (3+0).

Exemple: Marie possède 5 dattes à la fin de la partie et elle les replace dans la réserve lors de l'évaluation de cette Oasis. Elle gagne donc 8 points (3 + 5).

22–23

Gagnez 3 points plus 1 point pour

chacune de vos marchandises de luxe **(22)**
chacun de vos parchemins **(23)**

Si vous ne possédez pas de marchandise de luxe ou de parchemin (respectivement), vous ne gagnez que 3 points (3 + 0).

24

Gagnez 4 points pour chacun de vos secteurs qui ne contient pas plus de 3 keshis ou un keshi repère de valeur "3" au maximum. Dans les deux cas, **ne** prenez **pas** en compte les keshis rouges "Vendeur d'eau".
Exception: Vous ne gagnez pas de point pour le "Souk".
Exemple: Jan a 4 secteurs qui ne contiennent pas plus de 3 keshis de la couleur indiquée sur sa tuile Oasis et il gagne donc 16 points.

25

Gagnez 4 points pour chacun de vos secteurs complètement rempli (avec 8 keshis de la couleur du secteur ou un keshi repère sur la case "8" plus 1 keshi rouge "Vendeur d'eau").
Exception: Vous ne gagnez pas de point pour le "Souk".

26

Gagnez 3 points pour chaque Oasis que vous avez récupérée. **Toutes** vos Oasis récupérées sont prises en compte pour cette tuile et pas seulement les 3 qui vous rapportent des points lors du décompte final.

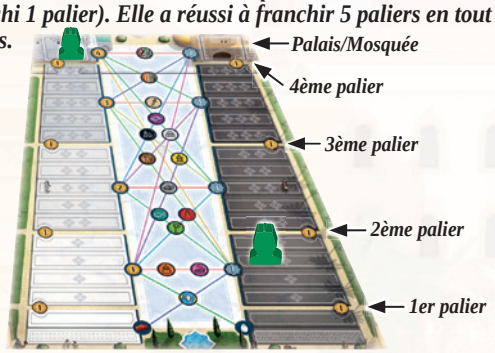
27, 28

Gagnez 7 points si vous avez atteint la dernière case de l'escalier du palais **(27)** ou de l'escalier de la mosquée **(28)**.

29

Gagnez 7 points si vous avez franchi au moins 5 paliers sur les escaliers du palais et de la mosquée (les deux combinés).

Exemple: Sarah a atteint la dernière case de l'escalier du palais avec son Courtisan du Sultan (et a donc franchi 4 paliers) et elle se trouve sur la deuxième section de l'escalier de la mosquée avec son Élève de l'Imam (et a donc franchi 1 palier). Elle a réussi à franchir 5 paliers en tout et gagne donc 7 points.



30

Gagnez 7 points si votre pêcheur a atteint la jetée (dernière case de la rivière) à la fin de la partie.

Les Villes du désert

01

Gagnez 2 points pour **chaque** Porte de la ville que vous avez construite.

02

Gagnez 2 points pour chaque marchandise de luxe que vous avez achetée.

03

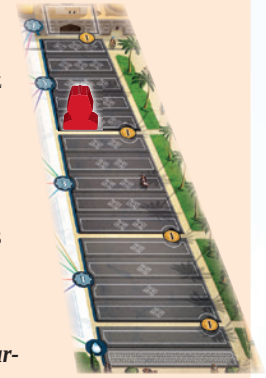
Gagnez 2 points pour chacun de vos parchemins.

04

Gagnez 1 point pour chaque case que vous avez parcourue sur l'escalier du palais (max. 16). Les cases que vous avez parcourues après avoir atteint la dernière case de l'escalier ne sont pas prises en compte pour cette tuile.

05

Gagnez 1 point pour chaque case que vous avez parcourue sur l'escalier de la mosquée (max. 16). Les cases que vous avez parcourues après avoir atteint la dernière case de l'escalier ne sont pas prises en compte pour cette tuile.



Exemple:
Le pion de Lucas est sur la première case de la quatrième section, ce qui veut dire qu'il a déjà parcouru 11 cases. Il gagne donc 11 points.

06

Additionnez la somme de tous vos keshis en cartons (à l'exception des keshis Marchandise [jaune, orange et violet]) sur votre plateau Joueur ainsi que la valeur actuelle de tous vos keshis repère. Divisez le résultat obtenu par 3 (arrondi à l'inférieur) et gagnez le même nombre de points de victoire.

Exemple: Le nombre de keshis en carton plus la valeur des keshis repère de Sarah sur son plateau Joueur est de 41 (voir page 6 [Oasis 05-13] ou page 18 du livret de règles). Elle gagne 1 point pour chaque tranche de 3 keshis soit un total de 13 points.

07

Gagnez 1 point pour chaque case que vous avez parcourue sur la rivière lors de la 3ème saison. Les cases que vous avez parcourues après avoir atteint la dernière case de la rivière (jetée) ne sont pas prises en compte pour cette tuile.

08

Gagnez 2 points pour chacun de vos secteurs qui contient au moins 4 keshis en carton ou sur lesquels votre keshi repère est au moins situé sur la case "4". Les keshis rouges "Vendeur d'eau" sont pris en compte (et réduiront donc la valeur requise du keshi repère à "3").
Exception: Vous ne gagnez pas de point pour le "Souk".

09

Gagnez des points pour chacun de vos keshis en carton "Jongleur" sur la Grande Place. Chaque keshi rapporte autant de points que le nombre de spectateurs placés sur la case en face de lui.

Exemple: Marie possède 3 keshis "Jongleur" sur sa Grande Place: Sur les cases en face de ces keshis il y a respectivement 2, 1 et 3 spectateurs: elle gagne donc 6 points.

Les Villes du désert numéros 10, 11 et 12 ne vous rapportent pas de points en fin de partie. Lorsque vous les activez, effectuez immédiatement l'action bonus correspondante.

10

Vous pouvez prendre un parchemin de votre choix parmi ceux disponibles. Vous n'avez **pas** besoin de remplir la condition **ou** de payer le coût en dattes.

Exemple:
Lucas prend la tuile de gauche de la deuxième rangée et place/avance immédiatement 3 keshis de son choix. Il n'a pas besoin que son marqueur repère gris soit situé sur la case "7" et il n'a pas non plus besoin de payer 3 dattes.

11

Vous pouvez prendre une marchandise de luxe de votre choix parmi celles disponibles. Vous n'avez pas besoin de payer les ressources demandées.

Exemple:
Sarah prend le collier et gagne 13 points. Elle n'a pas besoin de payer les 3 keshis violets et les 2 keshis orange.

Exemple: Jan prend une Porte de la ville blanche sur l'atelier de droite. Il gagne 7 points et comme il peut la placer sur une case de la même couleur, il gagne 2 points supplémentaires. Il place ensuite 1 keshi "Garde" sur cette nouvelle porte.

12

Vous pouvez prendre 1 Porte de la ville de votre choix et la construire sur votre plateau Joueur. Vous ne payez pas les Dinars pour cette action mais vous gagnez ou perdez des points comme d'ordinaire. Vous recevez 1 keshi en carton ou avancez votre keshi repère de la couleur correspondante à votre porte. Comme toujours, vous gagnez 2 points supplémentaires si vous placez cette dernière sur une case de la même couleur qu'elle.

Note: Pour effectuer cette action, vous devez posséder au moins 1 keshi en carton "Garde" disponible sur votre tour de guet que vous devez assigner à votre nouvelle porte.

Les tuiles Rivière

A la fin de chaque saison, le joueur en tête sur la rivière gagne le bonus de la tuile Rivière en jeu. Lors de la dernière saison, les deux premiers joueurs gagnent un bonus (sauf dans une partie à 2 joueurs). Pour trouver la tuile que vous cherchez plus rapidement, aidez-vous du numéro situé dans le coin inférieur gauche.

Recto:

01
Effectuez une fois l'action du secteur de votre choix.

03
Effectuez 2 fois cette action:
Prenez un keshi en carton de la couleur de votre choix de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement ou avancez le keshi repère de votre choix d'une case. Dans les deux cas, gagnez le bonus de placement le cas échéant.

05
Le joueur en tête sur la rivière gagne 7 points, le deuxième gagne 3 points.

07
Prenez 1 keshi rouge en carton "Vendeur d'eau" de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement.

09
Au début de la prochaine saison, votre pêcheur commence sur la case de la rivière avec le crocodile, ce qui vous donne une longueur d'avance sur les autres joueurs.

11
Le joueur en tête sur la rivière avance de trois cases sur les escaliers de la mosquée ou sur ceux du palais, le joueur en deuxième position n'avance que d'une case.

13
Prenez 1 keshi en carton "Jongleur", "Caravane" ou "Garde" de la réserve et placez-le immédiatement en respectant les règles de placement.

15
Récupérez immédiatement 2 de vos Oasis découvertes (révélées) sans en payer le coût.

17
Le joueur en tête sur la rivière choisit un des bonus suivants, le deuxième gagne l'autre bonus.

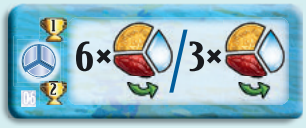
Bonus: Prenez 1 datte et 1 Dinar pour chaque keshi en carton "Jongleur" placé sur votre plateau Joueur.

Bonus: Prenez 1 eau et 1 datte pour chaque keshi en carton "Vendeur d'eau" placé sur votre plateau Joueur.

Verso:

02
Au début de la partie, placez 3 des **Oasis non-utilisées** face visible à côté du plateau de jeu. A la fin de la première saison, vous pouvez récupérer une de ces Oasis au choix sans en payer le coût grâce à ce bonus.
Vous avez donc le droit de finir la partie avec 7 Oasis récupérées. Dans ce cas, placez la 7ème Oasis à côté de votre plateau de stockage.

04
Gagnez 5 points.



06
Le joueur en tête sur la rivière gagne 6 ressources de son choix, le deuxième en gagne 3.

08
Gagnez 3 points.

10
Prenez 3 keshis en carton "Marchandise" de la réserve (1 de chaque couleur) et placez-les immédiatement en respectant les règles de placement.

12
Le joueur en tête sur la rivière choisit un des bonus suivants, le deuxième gagne l'autre bonus.

Bonus: Gagnez 1 point pour chaque Porte de la ville que vous avez construite sur votre plateau Joueur.

Bonus: Gagnez autant de points que la valeur actuelle de votre keshi repère vert.

14
Prenez 1 eau, 1 datte et 1 Dinar de la réserve.

16
Effectuez l'action du secteur "Grande Place" deux fois de suite. Au début de chacune de ces actions, tournez le disque Audience d'une case comme d'ordinaire.

18
Le joueur en tête sur la rivière choisit un des bonus suivants, le deuxième gagne l'autre bonus.

Bonus: Additionnez la somme de tous vos keshis en carton sur votre plateau Joueur ainsi que la valeur actuelle de tous vos keshis repère. Divisez le résultat obtenu par 4 (arrondi à l'inférieur) et gagnez le même nombre de points de victoire.

Bonus: Gagnez 2 points pour chaque marchandise de luxe que vous possédez.

© Copyright 2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES